

ANÁLISIS
MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. DE RÍO
KIRBY PLANET ROBOBOT
REPORTAJE
MONSTER HUNTER GENERATIONS
REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS
Nintendo®
¡Descubre su poder!
Pokémon Luna
Pokémon Sol
¡Llegan los nuevos Pokémon legendarios!
Zelda Wii U
¡Por fin, desvelamos el juego más grande!
AVANCE
METROID PRIME FEDERATION FORCE
Nuevos héroes para salvar la galaxia
Nº 286 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00286
ESPECIAL YO-KAI WATCH
FICHAS COLECCIONABLES
Todos los Yo-kai: 2ª entrega
MAPA de Floridablanca
JEFES FINALES y misiones secundarias
Skylanders Imaginators
Crea tus propios Skylanders en Wii U!



CAPCOM
Nintendo
MONSTER HUNTER GENERATIONS
EL MONSTER HUNTER IDEAL PARA CONVERTIRTE EN
LEYENDA
¡NUEVO!
JUEGA COMO UN FELYNE PARA INICIARTE EN EL JUEGO
15 DE JULIO
YA PUEDES HACER TU
RESERVA
Y LLEVARTE ESTE
MANGA
MONSTER HUNTER FLASH
NÚMERO 1 DE LA SERIE MONSTER HUNTER FLASH DE MÁS DE 200 PÁGINAS
DISPONIBLE EN: AMAZON • FNAC • GAME • MEDIA MARKT
Unidades totales disponibles: 4.700. Consulta previamente existencias disponibles en tu punto de venta habitual.
12
www.pegi.info
new NINTENDO 3DS
NINTENDO 3DS
NINTENDO 2DS
/Nintendo3DSES • @NintendoES • YouTube /NintendoES

Sumario

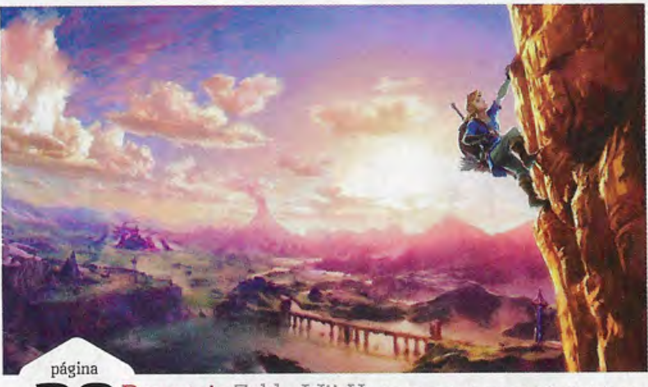
REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 286



Rubén Guzmán

Bienvenidos

Confesiones de una publicación en papel: cuando escribo estas líneas, no sé nada del nuevo Zelda. ¡¿Cómo?! Pero si llevamos un repor del juego en este número. La razón es que escribo el texto el día de cierre, el lunes 13 de junio, y el juego se presenta el martes 14 a las 18:00 hora española. Las cuatro páginas que le hemos dedicado las hemos hecho (las haremos) in extremis mañana, con la imprenta esperándolas para imprimir la revista inmediatamente. Vosotros ya sabéis cosas de él, pero mi única información ahora mismo es la que me da la ilustración de Link escalando que veis en esta página. Me pregunto qué serán las torres en forma de espada que jalonan el escenario, si el puente tiene algo que ver con el Puente de Hylia de Twilight Princess, si en esa especie de castillo oscuro habita Ganondorf y, sobre todo, qué es la pared vertical que escala Link. Con un poco de suerte, al menos algunas de estas preguntas se contestarán en el reportaje. Y, si la expectación por el juego es enorme, no quiero ni pensar hasta dónde llegará después.



página 20 **Reportaje** Zelda Wii U. Se mostró en el E3. Zelda se pasa a los juegos de mundo abierto y enamora.



página 24 **Reportaje** Pokémon Sol / Pokémon Luna. Nuevos detalles de la mayor aventura Pokémon.



página 38 **Novedad** Kirby Planet Robobot. ¿Nos habrá gustado la aventura de la bola rosa? ¡Va a ser que sí!

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES



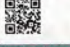
FICHAS YO-KAI

AVANCES

I LOVE NINTENDO

COMUNIDAD

PRÁCTICOS





El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Aún sigo dándole caña a Fire Emblem Fates, y soñando con Zelda.



Gustavo Acero
Mi peli de ciencia ficción favorita es "Yo, Robobot". El actor es un máquina.



Luis Galán
¡eShop al 50%! Pues ha caído casi todo lo que me faltaba de la Consola Virtual.



Laura Gómez
Toco la Canción del Tiempo todo el rato, a ver si llega el nuevo Zelda.



Samuel González
Freedom Planet me ha recordado lo que me gustan los plataformas.

3DS

3DS despliega su mejor artillería

La segunda mitad del año viene cargada de grandes novedades.



5 años de descuentos

Para celebrar el primer lustro de Nintendo eShop, encontrarás juegos de **3DS**, **Wii U** y la **CV** con hasta un **50% de descuento**. ¡Corre, que la promoción expira el 23 de junio!

Ya está aquí el verano, y con él se avecina un aluvión de juegazos para refrescar nuestras 3DS, New 3DS y 2DS durante los próximos meses. El primero será **LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza** (28 de junio), que reconstruirá toda la acción de la última película, pero le seguirán muchos más.

3DS abre por vacaciones

Medio mes después, el 15 de julio, se inaugurará la temporada de caza con el inmenso **Monster Hunter Generations**, al que hemos dedicado un amplio reportaje en este número; y ese mismo día empezarán las clases de **Disney Art Academy**, la herramienta perfecta para aprender a dibujar más de 80 personajes míticos de Disney y Pixar, desde Simba, Nemo o Elsa de 'Frozen' hasta Buzz Lightyear.

Y no será el único soldado intergaláctico que veremos en 3DS, porque el 2 de septiembre aterrizará **Metroid Prime: Federation Force**, el shooter de ciencia ficción que nos embarcará en misiones multijugador local y online, con deporte futurista incluido: Blast Ball (mirad nuestro avance más ade-

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 6 **Nintendo Selects**
Nuevos clásicos de Nintendo 3DS a precio reducido... incluido Zelda Ocarina of Time.

pág 12 **Apoteosis LEGO**
Se acerca LEGO Dimensions, el mayor cruce de Universos de Ficción.

pág 16 **Miitomo engancha**
Te contamos un montón de cosas curiosas que pasan en la app para móviles y tabletas.









Se ha hecho de rogar, pero justo en estos días Mighty No. 9 verá la luz en Wii U y más adelante saltará a 3DS. Esperamos que la espera haya valido la pena.



Rhythm Paradise Megamix traerá más de cien desafíos rítmicos nuevos y de entregas anteriores, incluyendo la original de GBA que no llegó a Europa.



Sonic Boom: Fuego y Hielo será un plataformas 2.5D para un jugador con elementos de juego cooperativo, tanto en entornos inéditos como ya conocidos.

Dragon Quest VII saldrá a finales de año y será el telonero de **DQ VIII: El Periplo del Rey Maldito**. Queda pendiente saber si llegarán a Europa DQ X (difícil) y DQ XI (más probable).





DRAGON QUEST VII Y POKÉMON SOL Y LUNA PONDRÁN EL BROCHE DE ORO A UN SEMESTRE CARGADO DE JUEGAZOS

lante). No menos frenético será **Sonic Boom: Hielo y Fuego**, que esta vez combinará frío y calor en una fecha tan idónea para ello como el 30 de septiembre. Otro plataformas de corte clásico que por fin disfrutaremos en 3DS será **Mighty No. 9**, el heredero de Mega Man para el que aún no hay fecha confirmada. La que sí tenemos grabada a fuego, planta y agua es el 23 de noviembre, día del eclipse **Pokémon Sol** y **Luna**, cuya nueva batería de datos podéis encontrar unas páginas más adelante. Y quizá os "suene" **Rhythm Paradise Megamix,** la remezcla de retos rítmicos que combinará los 70 mejores minijuegos de la saga con otros 30 inéditos. Por último, a finales de año llegará el gran **Dragon Quest: Fragmentos del Mundo Pasado**, remake del clásico RPG con mundo, personajes e historia totalmente rediseñados. Pues sí, parece que se ha "quedao" buen año...

Y en el otro bolsillo...

Las novedades portátiles se extenderán a los dispositivos móviles con **Pokémon GO, Animal Crossing** y **Fire Emblem.** Sobre el primero, los gimnasios e ítems se ubicarán en lugares históricos del mundo real, las batallas allí celebradas serán contra otros jugadores y el periférico Pokémon GO Plus permitirá jugar sin mirar en todo momento a la pantalla.



Nuevos Selects para

La serie Nintendo Selects crece con cinco títulos más para 3DS. Auténticos imprescidibles q







Paper Mario Sticker Star

INTELLIGENT SYSTEMS NOTA DE LA REVISTA: 93

¡Bowser la ha vuelto a liar! Ha esparcido por el mundo las seis Pegatinas Reales y Paper Mario va a tener que encontrarlas en **un juego de rol lleno de humor** y colorido. Para ejecutar ataques en sus combates por turnos, Mario usará las **pegatinas especiales** que irá encontrando en su emocionante viaje.



LEGO CITY Undercover: The Chase Begins

TT GAMES

NOTA DE LA REVISTA: 80

Esta precuela del LEGO City de Wii U nos mete en **la piel del novato agente McCain**. Pelea, explora y conduce por grandes escenarios abiertos, y **disfrázate para infiltrarte** en los bajos fondos y ganar nuevas habilidades.







New Style Boutique

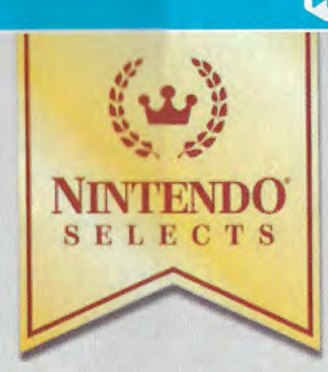
SYN SOPHIA

NOTA DE LA REVISTA: 83

Abre **tu propia boutique** y descubre todos los entresijos del mundo de la moda para llevarla al éxito. Un simulador completísimo que **valora tu estilo** para crear conjuntos y te permite preparar el estilimo de las modelos de tus desfiles.



Nintendo 3DS



, a partir del 24 de junio, puedes adquirir a precio reducido.





The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D

NINTENDO

NOTA DE LA REVISTA: 96

El "remake" del que muchos consideran **el mejor juego de todos los tiempos:** gráficos mejorados para revivir **el paso de Link de niño a adulto** y su lucha por impedir que el reino de Hyrule sea destruido por el tirano Ganondorf. Una aventura que conquistará tu corazón.



Mario & Luigi Dream Team Bros.

ALPHADREAM

NOTA DE LA REVISTA: 92

Peach está atrapada en **el mundo de los sueños** y Mario tiene que salvarla con la ayuda de Luigi... ¡que está dormido! Un fantástico RPG en el que las **transformaciones de Luigi** en el mundo de los sueños nos hacen reír a carcajadas.



OTROS JUEGOS DE LA SERIE NINTENDO SELECTS

3DS



Wii U







Mario conquista Minecraft

La expansión gratuita Super Mario Mash-Up trae el Reino Champiñón a Minecraft Wii U Edition.



¡Sorpresaza! Solo tienes que actualizar tu Minecraft Wii U Edition y, zas, tendrás ya en tu consola esta expansión que trae el universo de Super Mario al juego de "crafteo" más famoso (y mejor).



Este Mash Up Pack incluye 40 nuevas skins de Mario, sus aliados y sus enemigos. Aquí vemos a Estela, Birdo y Mario en su transformación de Hermano Martillo. Más cúbicos, por supuesto.



Las Skins y bloques tematizados te permiten crear tus propias construcciones del universo Mario, claro, que para eso esto es Minecraft Wii U Edition.

La música y los efectos sonoros completan la ambientación Mario: se han incluido una veintena de temas míticos de la saga, además de efectos como el sonido de los saltos o de los Power-Ups.





40 SKINS DE PERSONAJES, UN MUNDO TEMATIZADO Y MULTITUD DE DETALLES TE ESPERAN EN SUPER MARIO MASH UP



Pleno verano

¿Esta escena tan veraniega te recuerda a Super Mario Sunshine de GameCube? Pues sí, es una recreación de Ciudad Delfino, ya que Sunshine es uno de los título que ha inspirado la ampliación. Algunos de sus objetos fetiche, como el Acuaq o los Soles, también están incluidos.





El mundo incluido en la ampliación nos encanta. A ver cuántas referencias encuentras: Super Mario Bros. 3, Super Mario 64 o el mismo Super Mario Bros... Es una auténtica delicia.

Ese es el Capitán Toad Igual te lo encuentras dando un garbeo acompañado de Toadette (también en la imagen). Y Wario, y Waluigi, porque el elenco de villanos no tiene desperdicio.

Homenaje a Luigi's Mansion en este oscuro escenario. Luigi lleva la aspiradora Poltergust 5000 a su espalda. Pero no estamos seguros de que vaya a servirle contra ese Shy-Guy zancudo...

Un castillo de Bowser. Explorándolo quizá te topes con el Rey Koopa en persona, o con Bowsy y los koopalings... ¡Vaya, y parece que Peach ha vuelto a ser capturada! Necesita de un héroe cúbico como tú.



ACTUALIDAD

Así son las nuevas Vans de Nintendo

La famosa marca de zapatillas y ropa nos alucina con sus productos nintenderos.

El estilo y los videojuegos están más ligados cada día: nos encanta vestir con prendas que demuestren nuestro amor a nuestros juegos favoritos. Así que esta noticia nos entusiasma: Nintendo da el salto a la moda con **una línea de ropa y zapatos** de la famosa marca **Vans**. Los juegos que han inspirado las ilustraciones son Super Mario Bros., Donkey Kong, Duck Hunt y The Legend of Zelda, y

LAS PRENDAS Y ZAPATOS SE INSPIRAN EN LOS CLÁSICOS DE LA ÉPOCA DE NES

también hay productos inspirados en la misma consola NES. Os podemos asegurar que son toda una delicia para todo amante de lo retro porque las ilustraciones son pixeladas y adorables. Fue el pasado **3 de junio** cuando **se pusieron a la venta en todas las tiendas Vans del mundo**. Nosotros estuvimos en la presentación que realizaron en la tienda oficial en Madrid. Fue una fiesta en la que no faltó buena música (con DJ incluido) ni youtubers tan queridos para la revista como Lili Crossing o Sekiam.





La nueva línea de Vans y Nintendo incluye zapatillas, camisetas, mochilas... Se trata de ediciones limitadas, ¡corred a por ellas antes de que se agoten! **La fiesta de presentación** en Madrid estuvo muy animada, con DJ incluido. **Periodistas** y youtubers disfrutamos de un rato agradable... ¡decidiendo qué zapas nos íbamos a comprar!



















7
www.pegi.info

Nintendo

EL SOL Y LA LUNA EN TUS MANOS









A LA VENTA
23 NOVIEMBRE

¡YA PUEDES RESERVARLO!

www.Pokemon.es/SolLuna

The Pokémon Company







Wii U

LEGO Dimensions: la fusión definitiva de universos

DC Comics, el Señor de los Anillos o Jurassic World, juntos en un juego de LEGO.



Más LEGO Todavía

Antes incluso que LEGO Dimensions, nos llegará otro juegazo de LEGO, el que recrea **El Episodio VII de Star Wars**. En tu Wii U y tu Nintendo 3DS **el 28 de junio**.

Tras triunfar en países como Estados Unidos, por fin Warner ha confirmado que va a lanzar en España LEGO Dimensions. Será en septiembre cuando nuestra Wii U reciba esta nueva unión de **juguetes interactivos y videojuego**, al estilo de Skylanders o Disney Infinity, pero con el atractivo de batir el récord de mundos y personajes procedentes de diferentes películas, videojuegos y series de televisión.

Viaje dimensional

LEGO Dimensions comenzará cuando un nuevo villano llamado **Lord Vortech** se decida a recuperar los ancestrales Artefactos Base, antiguas reliquias dispersas por diferentes dimensiones que dan a su poseedor control sobre el tiempo y el espacio. Comenzará así una aventura con el desarrollo típico de los juegos de LEGO: una mezcla de **acción, puzles, saltos y exploración**, aderezada con el sentido del humor marca de la casa. Los primeros protagonistas de la aventura serán **Gandalf, Batman** y **SuperCool** (de "La LEGOpelícula). Además del juego, el **Starter Pack** incluye las tres figuras y el portal dimensional (que construiremos con piezas de LEGO) y donde colocaremos los muñecos para jugar con esos personajes. Y también se incluye un vehículo: el legendario **Batmóvil**. Un detalle

El Starter Pack del juego traerá todas estas cosas, incluido el portal hecho con piezas.





No solo héroes: en el juego habrá vehículos y, por supuesto, villanos de las diversas dimensiones.







Scooby Doo en su mundo de dibujos animados. Los diferentes packs traerán desarrollos y ambientaciones muy variadas.







LEGO DIMENSIONS SALE EN SEPTIEMBRE, Y TRAERÁ LAS TÍPICAS DOSIS DE HUMOR LEGO CON UNA SELECCIÓN DE HÉROES ÚNICA

molón es que cada vehículo podrá reconstruirse con tres configuraciones, cambiando así sus capacidades en el juego.

Reunión de héroes

Warner ha confirmado que LEGO Dimensions, obra de **TT Games**, llegará doblado al español. Pero aún no sabemos **qué packs de expansión** se pondrán a la venta. En otros países se han comercializado packs de varios tipos: los Level Packs, Team Packs y Fun Packs ofrecen nuevos personajes, vehículos, herramientas y gadgets así como nuevos contenidos, misiones, niveles y habilidades. Todos los packs cuentan con conocidos universos y podremos utilizarlos de forma intercambiable en cualquier momento del juego. Habrá de **personajes DC** (Superman, Wonder Woman, Aquaman, el Joker...), de Dr. Who, Jurassic World, los Simpsons... ¡Es casi imposible que no seas fan de alguno de los personajes de un juego que huele de lejos a éxito!

Packs de contenido

Warner aún no ha confirmado qué packs se lanzarán junto al Starter Pack. En otros países ya están disponibles Los Simpson, Dr. Who, Jurassic World, Regreso al Futuro, los Cazafantasmas, la LEGOpelícula o LEGO Ninja Go. ¡Y todos son realmente alucinantes!







Monster Hunter Stories, en octubre en Japón y con amiibo

Capcom prepara el lanzamiento de esta nueva entrega para 3DS de su exitosa saga, que ofrecerá un enfoque muy diferente: elementos de rol más tradicional, énfasis en la historia y coleccionismo de monstruos. Saldrá en Japón el 8 de octubre, y no lo hará solo: ¡al mismo tiempo también se pondrán a la venta figuras amiibo basadas en Monster Hunter Stories! Al principio habrá tres disponibles (un Felyne, y el protagonista tanto en versión masculina como femenina montado en un Rathalos), y se esperan más figuras para invierno en Japón.



Dragon Ball: Fusions, el 4 de agosto en Japón

Ya hay fecha japonesa para uno de los juegos más prometedores de Dragon Ball que hemos visto en muchos años. Además, también saldrá una edición especial de New 3DS que incluirá el juego y dos cubiertas intercambiables con imágenes de los míticos personajes de Dragon Ball. Este juego de rol destacará por la posibilidad de fusionar un gran número de personajes de todas las series de Dragon Ball, incluida la más reciente Super. Por lo tanto, será la primera vez que veamos multitud de combinaciones en acción, con fusiones como las de Goku y Broly, Trunks y Vegeta e incluso Buu y Mr. Satan, entre muchas otras posibles. Iremos reclutando a todos ellos a medida que avancemos en la aventura, y podremos pelear hasta con cinco al mismo tiempo. Aún no hay nada anunciado sobre su lanzamiento fuera de Japón, pero tiempo al tiempo.



BREVES...

Hay un nuevo Inazuma Eleven en desarrollo

Aunque seguimos sin fecha europea para el último de la trilogía GO (Inazuma Eleven GO Galaxy), Akihiro Hino (presidente de Level-5) ha compartido en Twitter esta primera ilustración del próximo Inazuma. Según ha dicho, volverá a las raíces de la saga pero también ofrecerá ideas muy nuevas.

One Piece: Grand Pirate Colosseum

Bandai Namco ha anunciado a través de la revista japonesa Jump un nuevo juego de One Piece para 3DS, que llevará por subtítulo Grand Pirate Colosseum. Será un juego de acción con jugabilidad clásica 2D, y podremos navegar por el mundo para reclutar a los personajes que encontremos.

Más sobre el nuevo Yu-Gi-Oh!

Konami ha proporcionado más información sobre Yu-Gi-Oh! Duel Monsters: Ultimate Card Battle, la próxima entrega de la saga de batallas de cartas para 3DS. Transcurrirá poco después de Battle City (la línea argumental que vimos en el manga/anime y en Nightmare Troubadour para DS), en un nuevo torneo llamado Legend Challenge. Y aunque tendrá un nuevo protagonista, también aparecerán viejos conocidos. Saldrá en verano en Japón.





EL LANZAMIENTO DEL MES

Phoenix Wright: Ace Attorney - Spirit of Justice

Impartiendo justicia en un país hostil para abogados.

Conocido en Japón como Gyakuten Saiban 6, esta nueva entrega principal de nuestra amada saga de abogados llegará en septiembre a nuestras fronteras con el subtítulo Spirit of Justice. En esta ocasión, el icónico Phoenix Wright visita el Reino de Khura'in, un misterioso y muy religioso país en el que los abogados llegaron a ser ejecutados y en el que la justicia se rige mediante un espejo mágico que muestra lo último que vieron las víctimas. Allí Phoenix tiene la dura tarea de demostrar que el método del espejo mágico no es infalible y puede conducir a confusiones; pero no está solo, pues en Khura'in se reúne con Maya Fey, la aprendiz de médium espiritual que ya le acompañó en la trilogía original. Por otra parte, también seguimos controlando a los abogados Apollo Justice y Athena Cykes, que se encargan de los casos de la agencia en ausencia de Phoenix Wright.



Lanzamiento en Japón: 9 de junio

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Monster Hunter Generations (3DS) Capcom
Fecha europea: **15 de julio**



YO-KAI WATCH 2 (3DS) Level-5
Fecha europea: **sin confirmar**



Shin Megami Tensei IV: Apocalypse (3DS) Atlus
Fecha europea: **sin confirmar**



Dragon Quest VII (3DS) Square Enix
Fecha europea: **finales de 2016**



Tokyo Mirage Sessions #FE (Wii U) Atlus/Nintendo
Fecha europea: **24 de junio**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



2. **Pokémon Sol y Luna** (3DS)
Compañía: **Game Freak**



3. **YO-KAI WATCH 3** (3DS)
Compañía: **Level-5**



4. **Etrian Odyssey V** (3DS)
Compañía: **Atlus**



5. **The Legend of Zelda** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**

Miitomo
El álbum del mes





1 Conjuntos pero no revueltos

Elegimos los conjuntos más locos de la Tienda para darte ideas... o ahorrártelas.



El disfraz de verano es ideal para gente acostumbrada al calor, como los Gerudo.



Si Donkey Kong te pilla disfrazado de plátano, más vale que lleves ropa interior.



Si tu barba es de las que pinchan, al menos ve conjuntado: vístete de cactus.



Asier está hecho un (Game) Boy, aunque ese cuerpo le habrá costado sus horas de gimnasio... o puntos de platino.

2 Tenemos que hablar

Esta temida frase deja de serlo en Miitomo, donde responder preguntas, leer las respuestas de tus amigos o dejarles comentarios se traduce en monedas, pero hay respuestas que merecen ser enmarcadas:

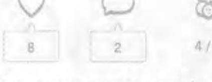


Gustarfox

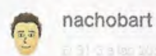
¿Qué recomiendas para levantar el ánimo?

Tocar la Canción de Saria ante Darunia. Nunca falla.





Todo buen zeldero sabe que ésta es una verdad como un templo... o caverna.



nachobart

¿Qué recuerdo te resulta particularmente vergonzoso?

Cuando después de pasar las vacaciones con mis abuelos volví al colegio y llamé en voz alta "abuela" a mi profesora (una señora mayor...)

Si te ha quedado alguna asignatura para septiembre, piensa que lo de Nacho fue peor.



Maui

¿Qué es lo que más te gusta de los gatos?

Todo. Son peluches estrujables. :3



Bueno, algunos muy estrujables no son... Menudas malas bestias XD

El 11-4 a las 17:10

Los gatos suscitan debates de gran calado, aunque nosotros no nos mojamos.



Traje cantante estrellas



Zapatillas monstruosas



Camiseta mando SNES (EE. UU.)



3 Se ofrece recompensa

Cada mes, My Nintendo pone a tu alcance nuevas recompensas. Hasta el 15 de julio, te recomendamos este "cosplay de Elvis", las zapatillas monstruosas o la camiseta de SNES, por sólo 200 puntos cada artículo.

Y si aún no tienes el disfraz de Mario, puedes conseguirlo hasta el 1 de julio por 250 puntos de platino. Desde el Menú, ve a 'My Nintendo Misiones' y pulsa 'Rescompensas'.

4 #MiifotoRON

Contemplemos los fotomontajes más delirantes que habéis subido a Twitter con nuestro hashtag.



Esos Mii nos suenan de algo... ¡y esas revistas también! Gracias por el detalle, amigo @Carpevi8.



Que te abduzcan el día de tu boda es una faena, pero @Mikasisland ha amortizado bien el vestido.



A falta de F-Zero, @lord_machaca93 se conforma con ser piloto de F-1. El uniforme ya lo tiene.



Los códigos QR del mes pasado han puesto a currar a @eljesussm. ¡Descubre los de este mes!



Las princesas Disney se "Miitomizan" gracias a este fotón de @shika_mogu. "¡Libre soooooy!"



El ansia por Zelda tiene a @nintenjose646 embelesado, más aún después de verlo en el E3.

Suelta Mii

Para obtener el vestido de novia en 'Boda feliz (A)', suelta el Mii en este punto para que caiga así:



5 Huevos de pascua

¿Sabías que Miitomo esconde un genial homenaje a Iwata? Te revelamos la forma de activarlo:



Si escribes la palabra "Directo" cuando comentes la respuesta de un amigo (o tuya propia), tu Mii reproducirá el mítico gesto de Satoru Iwata en las Nintendo Direct. Y si pones "Nintendo" o "Game Boy", escucharás el clásico sonidito de las monedas de Mario. Pero aún hay más: prueba a escribir "perro", "gato" o "pizza", y quizá te lleves alguna sorpresa...

Suelta Mii

Consigue el vestido lujoso con rosas en 'Boda feliz (B)' soltando el Mii en este instante y posición:



6 Códigos QR sorpresa

¡Escanéalos con la opción QR Code y úsalos en tus Miifotos!









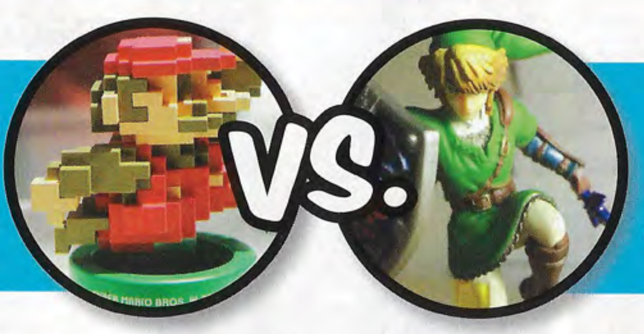




amiibomania

DUELO amiibo DE YOUTUBERS

MrGaryGaming
MARIO RETRO
Colección: 9 amiibo
Poder: Lanzar bolas de fuego y volverse gigante con una seta



Deîak
LINK
Colección: 20 amiibo
Poder: Destrozar los jarrones horribles de mis vecinos

¿Por qué debe ganar este duelo tu amiibo de Mario?
Por la nostalgia de su antigüedad y toda la historia que tiene detrás.

¿En qué juego/s la usas?
Siempre en Super Mario Maker.

Desbloqueable favorito:
Disfraz de Mewtwo en SMM.

¿Por qué las coleccionas?
Por su estética; ¡me encanta tener una gran colección de amiibo en mi estantería!

¿Cuál es tu amiibo más esperada?
Cloud, sin ninguna duda.

¿Y la que más te gustaría ver en tiendas?
Me gustaría que hicieran una amiibo de Gardevoir, de Pokémon Rubí y Zafiro.

¿Qué otras figuras amiibo tienes en tu colección?
Aparte de Mario de estilo retro, tengo las de Mewtwo, Link, Yoshi... ¡y cinco Kirbys!

¿Por qué tu Link debe ganar este duelo amiibo?
Porque representa al héroe perfecto. Es rápido, ágil y fuerte. Un buen equilibrio entre defensa y ataque; no se puede pedir más.

¿En qué juego/s la usas?
En Mario Kart 8 y Super Mario Maker.

Desbloqueable favorito:
Los disfraces que se consiguen en ambos juegos.

¿Por qué coleccionas amiibo?
La relación calidad/precio es indiscutible y, además, puedes usarlos en diferentes juegos. Me encanta tener figuras de mis personajes favoritos.

¿Cuál es tu amiibo más deseada? ¿Y la más soñada?
Quiero comprarme la de Ryu de Street Fighter y me gustaría ver una de Link Oscuro.

¿Qué otras amiibo tienes?
Mis otras favoritas son Toon Link y Mario 30 Aniversario.



El Mario 30 Aniversario de Mr Gary está preparado para saltar muy por encima de su rival: vota por él y su dueño usando el hashtag de Twitter.

El Link de Deîak desenfunda su espada para enfrentarse al otro gran icono clásico de Nintendo, pero sólo puede vencer uno: tú decides quién.

amiibopics

Sube tu mejor foto a #amiibomaniaRON y podrás verla en papel el mes que viene.



Marc @mark_200073

Lucina y Marth aprovechan las vísperas del verano para salir al campo y afilar sus espadas con las rocas. Buen fotón.



Miguel New Leaf @Miguel_newleaf

¡Felicidades al ganador! Nos encanta la iluminación de la vela recién encendida por el fuego de Mario. ¡Así se ahorra en luz eléctrica!

Foto Ganadora

¡Te llevas el amiibo de Fox!



El mes que viene regalamos otro amiibo a la mejor "fotoamiibo" que subáis a Twitter con la etiqueta **#amiibomaniaRON**. ¡La creatividad tiene premio!



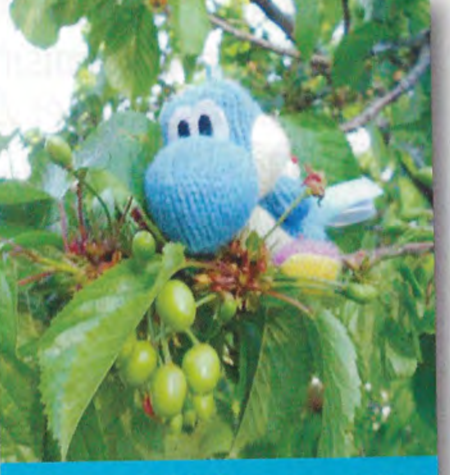
Sara Leiva @LaCocinadeSara

El aldeano de Sara, de compras en 'Reciclaje Bártulos'. Al y Paca siempre tan serviciales.



Joaquín @SrMustacho88

A la espera de Sol y Luna, Mewtwo se entrena a sí mismo en Pokémon Y con el puntero de Joaquín.



TheLegendOfWolf @TheLegendOfWolf

¿Un Yoshi azul comiendo cerezas verdes? Este fenómeno no se ve ni en los documentales de La 2.

Parecen oficiales, pero son... amiimods

Este mes, el museo del arte amiibo tiene como protagonistas a los nuevos Pokémon de Alola y al robotizado Kirby, perfectamente recreados en estas mini esculturas a partir de amiibo modificados. No están a la venta, pero nos los compraríamos todos si lo estuvieran. Mirad qué genialidades:



Rowlet, Litten y Popplio: ¿para qué elegir si *GandaKris* nos ofrece a los tres en uno?



El mecha de Kirby ya está arrasando por donde pasa en Planet Robobot, y el artista *Outersound* ha construido esta brutal réplica.



Solgaleo ya tiene su alucinante amiimod gracias a *GandaKris*. ¡Y ahora a por Lunala!

The Legend of Zelda Breath of the Wild

Link siempre ha sido el héroe de la saga Zelda, pero en la próxima entrega para Wii U compartirá protagonismo con el Hyrule más salvaje, vivo y bello jamás imaginado.

NINTENDO
Wii U
2017

El 14 de junio de 2016 pasará a la historia de los videojuegos como el día en el que el mundo descubrió The Legend of Zelda Breath of the Wild, la deseadísima primera entrega de la serie Zelda **diseñada específicamente para Wii U** (también habrá versión para la futura NX, consola prevista para marzo de 2017, pero nada se sabe aún de ella). Y la espera ha merecido la pena porque, como su productor Eiji Aonuma había prometido, este nuevo Zelda va a **romper muchas convenciones** de la franquicia para transportarla a otro nivel y mantenerla como reina de los juegos de aventura. Cambios que van desde pequeños detalles a elementos de la jugabilidad... y al propio mundo, un nuevo Hyrule vivo, inmenso y abierto.

El nuevo viaje del héroe

Nuestros primeros pasos ya sorprenden. Una **voz femenina saca a Link de su sueño** (sí, oímos una voz en un Zelda que dice algo más que "Hey, listen!", aunque con el resto de personajes que hemos visto se sigue usando texto). Y el héroe despierta sumergido en una piscina dentro de un templo con aspecto... alienígena. Antes de salir, ya se hace con un objeto clave: **la Sheikah Slate** (al escribir estas líneas, no hay traducción oficial, pero sería algo así como "Pizarra Sheikah"). Siguiente sorpresa: ¡hay un botón de salto!





Hyrule será un escenario abierto más grande y vivo de lo que habíamos soñado. Link exhibirá nuevas habilidades para explorarlo.

BREATH OF THE WILD ES EL ZELDA MÁS ROMPEDOR DESDE OCARINA OF TIME. LA ESCALA DE LA AVENTURA SE HA MULTIPLICADO POR DIEZ

Para sobrevivir, Link talará árboles, recogerá frutos o cazará: tendremos que prosperar en un medio bellísimo y, a veces, hostil.

Los diversos enemigos vivirán en asentamientos y tribus en determinadas zonas del mapa, otro toque que dara realismo al mundo del juego.



No solos seremos libres para recorrer el mundo: también habrá varias maneras de acabar con los enemigos o resolver los puzles.

Habrá enemigos nuevos y otros ya conocidos, como los bokoblins, al estilo de Skyward Sword, o los Octorok, con aspecto renovado.

Que, además, sirve para trepar por casi cualquier superficie del juego. Fuera del templo, llega el shock cuando vemos el escenario abierto, con inmensos horizontes y una preciosa versión del Templo del Tiempo cerca. A su alrededor hay **restos de Octoroks gigantes**, el Templo tiene partes derruidas... aquí hubo una batalla. Aún no sabemos dónde se coloca el juego en la cronología de la saga, pero está claro que este nuevo Hyrule tiene un pasado que hay que desvelar.

Tú decides tu camino

El escenario del juego, un inmenso mundo abierto, va a marcar completamente el desarrollo. Para empezar, Aonuma asegura que tendremos libertad para **explorar y avanzar en la aventura por donde queramos**. Para moverse por un mundo así, Link tendrá a Epona, pero también nuevas habilidades: trepará a cualquier parte (desde un árbol a lo más alto de una escarpada pared vertical), y después se lanzará a planear con su cometa para cubrir así grandes distancias y salvar obstáculos naturales como ríos. Y también **aprenderá a sobrevivir**. Para recuperar vida **no recogeremos corazones**: será necesario encontrar comida, en forma de frutas, setas o incluso cazando. Y el clima también será peligroso: en zonas frías habrá que vestir ciertas ropas para no congelarnos, durante las tormenas más nos valdrá ponernos a cubierto de los rayos...

Link será también **un luchador más hábil que nunca**. No solo usará la espada como un maestro: hachas, lanzas, mazas... Robaremos las armas de los enemigos caídos y tendremos que aprender a usar cada una de ellas de manera distinta. Es más, Link podrá equiparse



Se lanzarán estos tres amiibo específicos del juego. Y se ha confirmado que el amiibo de Link lobo nos servirá para que el lobo nos acompañe en el juego.

Sheikah Slate

La misteriosa pizarra de origen Sheikah nos acompañará desde el principio. Entre sus muchas funciones, convertirá la pantalla del GamePad en un catalejo: moviéndolo, fijaremos en el mapa puntos del horizonte para llegar fácilmente hasta ellos, o descubriremos información como la barra de vida de los malos.

LA SENSACIÓN DE DESCUBRIMIENTO NOS ACOMPAÑARÁ A CADA PASO. EXPLORAR SERÁ UN PLACER.

hasta con armaduras, siendo **las opciones de personalización de la vestimenta** de nuestro héroe más amplias e importantes que nunca. Y, si eres de los que prefiere el sigilo al combate, tranquilo: podrás **acechar a los enemigos sin hacer ruido** y utilizar elementos del entorno contra ellos. ¿Qué tal si subes a lo alto de esa colina y les arrojas la roca que está en equilibrio?

La magia Sheikah

Pero, por supuesto, se mantendrán algunos de los elementos que hacen única a la saga Zelda, como la exploración de mazmorras. Repartidos por todo Hyrule habrá ni más ni menos que **100 santuarios para descubrir y explorar**, con sus secretos y puzles. Y aquí cobrará importancia **la Sheikah Slate**: será la llave para abrir cerraduras, creará una especie de imán de energía para mover objetos a distancia (lo cual también tendrá aplicaciones en combate) congelará el agua para crear bloques de hielo... Parece que será **el ítem de ítems**, capaz de asumir muchas formas y de interactuar de muchas maneras con el entorno. Un objeto mágico, sin duda, como lo es este juego. Se nos quedan muchas cosas en el tintero. Pero el mes que viene, después de haberlo probado a fondo, volveremos a hablarte de él y a descubrir detalles del juego que reinará en nuestros sueños hasta que salga **el próximo 2017**.

Pokémon Sol

Un nuevo Pokémundo:

El 23 de noviembre llegan las ediciones más esperadas de Pokémon...

Pokémon ha cumplido 20 años y los fans de la saga estamos disfrutando de una celebración por todo lo alto: juegos totalmente nuevos como **Pokkén Tournament**, nuevas entregas de subsagas clásicas como **Pokémon Mundo megamisterioso**, numerosos eventos para conseguir Pokémon míticos como Mew, Celebi o Jirachi... Pero faltaba lo más importante, **un nuevo juego de la saga principal**: **Pokémon Sol y Pokémon Luna**, las que parecen ser las primeras entregas de la séptima generación (Nintendo aún no lo ha confirmado, pero ya se conocen cinco nuevos Pokémon, así que todo hace pensar que habrá generación nueva). Aún quedan cinco meses para que llegue ese ansiado 23 de noviembre, pero aquí os traemos toda la información necesaria para sobrellevar la espera.

Nueva Región

Pokémon Sol y Luna nos tienen preparadas muchas novedades. ¿El mejor escenario para disfrutar de todas ellas? Una nueva región llamada **Alola**, basada en las islas tropicales de **Hawái**. Si jugásteis



Los paisajes tropicales nos acompañarán durante toda la aventura. ¡Preciosos!

Pokémon X o **Pokémon Y**, recordaréis un objeto que aparecía en los juegos y que no tenía ninguna utilidad, **la Estatuilla Rara**. ¿Casualidad que esta figurita sea muy parecida a un Tiki hawaiano?

Durante nuestra aventura recorreremos un total de **cuatro islas** por las que se repartirán los distintos gimnasios de esta nueva región, en los que tendremos que reunir las ocho Medallas Pokémon para, como ya viene siendo tradición, participar en **la Liga Pokémon** y convertirnos en los campeones de esta región. También hay **una quinta isla**, creada artificialmente, en la que aparecerán nuevos Pokémon. El estilo gráfico de estas dos nuevas entregas es muy parecido al que ya conocemos de X/Y o ➲





Lunala y Solgaleo

Estos serán los protagonistas de las dos nuevas ediciones. ¿Veremos también a una malvada organización intentando aprovecharse de ellos?



Cinco islas forman la región

Alola es la primera región de Pokémon formada únicamente por islas, por lo que tendremos que utilizar distintos barcos para desplazarnos de una a otra... y ¿quizá otros medios?

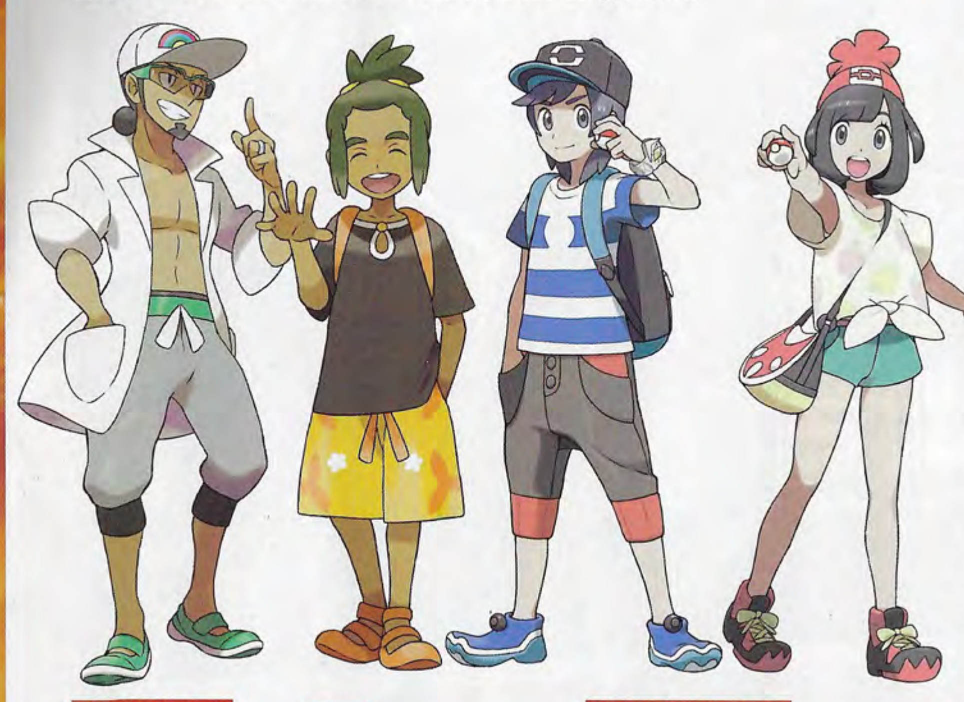
el archipiélago de Alola

... y vienen dispuestas a maravillar a todos los Entrenadores del mundo.



Los Personajes

¿Cómo será nuestro Entrenador? ¿Quienes serán tus primeros aliados durante la aventura? ¡He aquí las respuestas!



Prof. Kukui

Este Profesor Pokémon, inconfundible por su estilo y su bata blanca desabrochada, será quien nos guíe al empezar nuestra aventura por el archipiélago.

Tilo

Tilo tiene la misma edad que nuestro protagonista y entablará amistad con él en cuando empiece la aventura. Tiene un gran corazón y ama a los Pokémon.

Nuestro héroe

Al igual que en anteriores ediciones de Pokémon, en Sol y Luna elegiremos entre un protagonista masculino o femenino. La historia comenzará cuando nuestro personaje llegue a Alola, región a la que acaba de mudarse.

Las nuevas funciones

¡Pokémon y humanos colaboran como nunca hasta ahora!

Esta vez contaremos con un miembro extra en el equipo, el Pokémon Plasma, Rotom, que no utilizaremos en combate pero nos ayudará en forma de Pokédex. Hasta ahora no habíamos visto nada parecido en otros juegos de la saga. ¿Encontraremos en esta entrega una nueva forma de conexión entre Pokémon y humanos, como pasó con la Megaevolución en Pokémon X/Y?





Al empezar el juego elegiremos el sexo y el aspecto básico de nuestro personaje.

Rubí Omega / Zafiro Alfa, pero sí que se puede apreciar **una gran mejora** en los paisajes y ciudades, así como en los escenarios de batalla, más trabajados.

Nuevos horizontes

Aunque quedan muchas nuevas funciones de estos juegos por descubrir, ya se han anunciado dos de lo más revolucionarias. Pokémon Sol y Luna usarán **el Lector QR** de nuestras Nintendo 3DS o 2DS para **escanear códigos** con los que obtendremos nueva información de algunos Pokémon. Si el código escaneado es de un Pokémon que aún no hemos capturado, la Pokédex nos mostrará **las zonas del mapa** en las que lo podemos atrapar, así como su información básica. Por supuesto, también generaremos **nuestros propios códigos QR** para compartir con nuestros amigos la información de nuestros Pokémon.

Por otro lado tenemos **la nueva Pokédex**, ¡que esta vez tiene vida propia! El Pokémon **Rotom**, al que ya hemos visto meterse en una lavadora, un frigorífico y hasta un cortacésped, se introducirá en una RotomDex para ayudarnos durante toda la aventura. Un detalle novedoso que demuestra que los chicos de Game Freak no descansan y tratan de innovar en cada juego. ¿Qué nuevas sorpresas nos tendrán preparadas en Sol y Luna?



El lector QR nos permitirá descubrir información de Pokémon totalmente nuevos.



Los Nuevos Pokémon

Como no podía ser de otra manera, la nueva región de Alola estará plagada de nuevos Pokémon. ¡De momento ya conocemos a cinco!

Pokémon Legendarios



Solgaleo

CATEGORÍA: Pokémon Corona Solar.
ALTURA: 3,4 m. **PESO:** 230 Kg. **TIPO:** Psíquico/Acero.
HABILIDAD: Guardia Metálica.

Solgaleo es considerado el heraldo del Sol. Su movimiento característico es Meteoimpacto, con el que carga con la fuerza de un meteoro contra su objetivo, ignorando la habilidad de éste. Tiene pinta de ser temible.

Lunala

CATEGORÍA: Pokémon Corona Lunar.
ALTURA: 4,0 m. **PESO:** 120 Kg.
TIPO: Psíquico/Fantasma.
HABILIDAD: Guardia Espectro.

Lunala es considerado el heraldo de la Luna. Su movimiento característico es Rayo Umbrío, con el que lanza un haz de luz que ignora la habilidad de su objetivo.







Litten

CATEGORÍA: Pokémon Gato Fuego Marino.
ALTURA: 0,4 m. **PESO:** 4,3 Kg. **TIPO:** Fuego.
MOVIMIENTO INICIAL: Ascuas.

Litten tiene un pelaje muy graso y altamente inflamable. Se lame para acicalarse y luego prende las bolas de pelo que se forman en su estómago para atacar a sus adversarios con peligrosas bolas de fuego.

Rowlet

CATEGORÍA: Pokémon Pluma Hoja.
ALTURA: 0,3 m. **PESO:** 1,5 Kg. **TIPO:** Planta / Volador.
MOVIMIENTO INICIAL: Follaje.

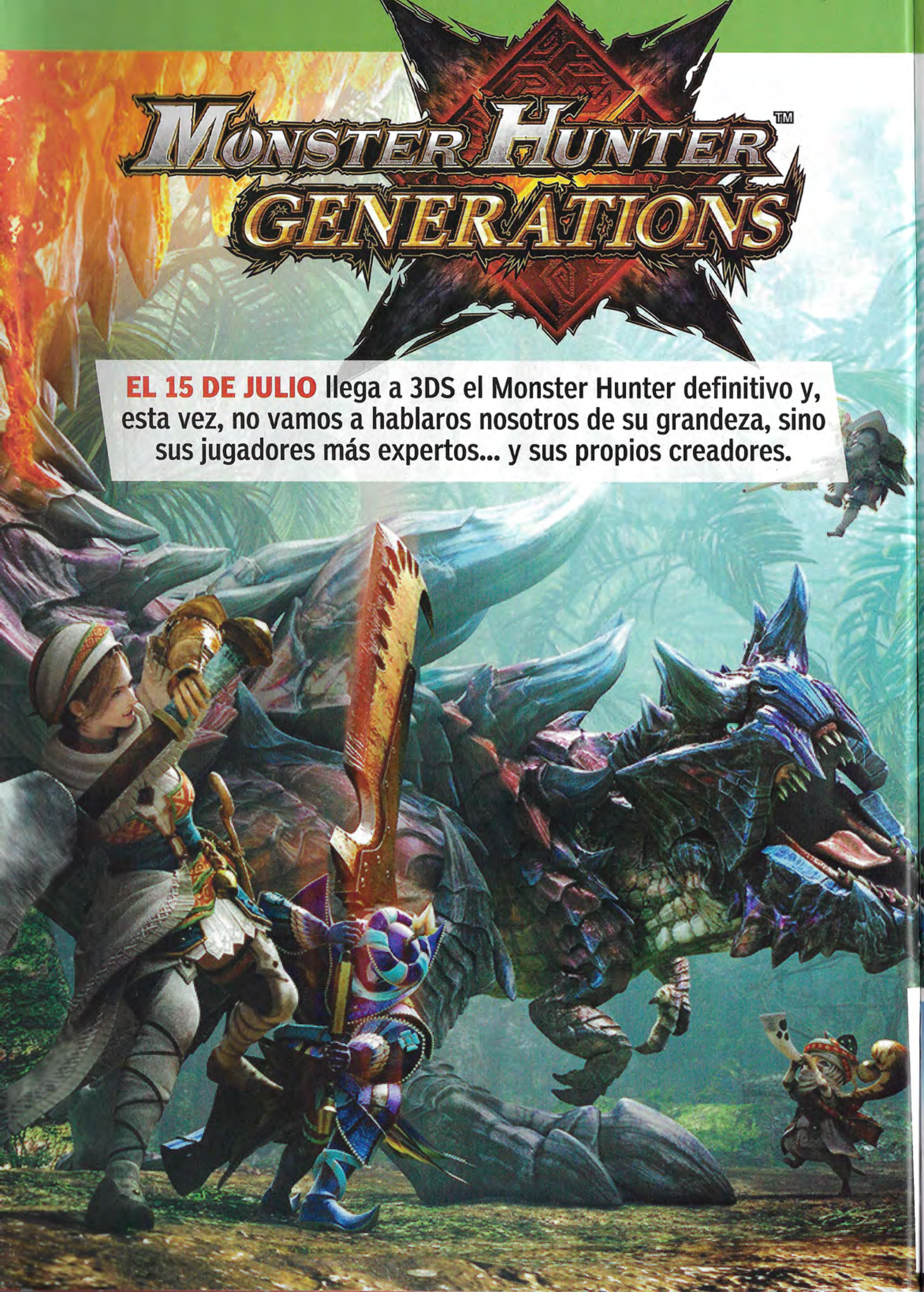
Rowlet surca los cielos con sigilo, acercándose a sus adversarios sin que lo detecten para asestarles potentes patadas. También ataca a distancia gracias a las hojas de sus alas, afiladas como cuchillas.

Popplio

CATEGORÍA: Pokémon León Marino.
ALTURA: 0,4 m. **PESO:** 7,5 Kg. **TIPO:** Agua.
MOVIMIENTO INICIAL: Pistola Agua.

Popplio es capaz de crear globos de agua con la nariz y utilizarlos como parte de sus distintas estrategias y ataques en los combates. Se mueve con más soltura en el agua que en tierra y nada a velocidades que superan los 40 km/h. Cuando está fuera del agua, aprovecha la elasticidad de sus globos para ejecutar saltos y otras acrobacias.




MONSTER HUNTER™
GENERATIONS
EL 15 DE JULIO llega a 3DS el Monster Hunter definitivo y, esta vez, no vamos a hablaros nosotros de su grandeza, sino sus jugadores más expertos... y sus propios creadores.

4PuercosTeam (@4puercosteam)

Los administradores Ian Reyes y Ramón Lifante nos hablan de su gremio y de sus preferencias.

Presentadnos vuestra comunidad.
Es la mayor comunidad de habla hispana de Monster Hunter, con más de 11.000 cazadores registrados. La web vio la luz en 2007 y, desde entonces, hemos jugado a todas las entregas. Creamos guías, ayudamos a los recién llegados y realizamos concursos muy variados.

¿Qué tipo de cazadores sois? ¿Cuáles son vuestras armas favoritas?
Lao-Chan: Me tomo el juego en serio e intento exprimirlo al máximo. Ahora, uso mucho el glaive insecto y el hacha cargada.
Darius: Me gusta ayudar en todo lo posible a otros cazadores. Siempre he sido de espada larga, pero, en la última entrega, he usado más la gran espada y las espadas dobles.

¿Qué es lo mejor de Monster Hunter Generations?
Pues... todo. Enfrentarnos a monstruos nuevos, volver a medirnos contra los antiguos, jugar con las artes y estilos de cazador, cazar como Gatador y, sobre todo, regresar a los pueblos y mapas antiguos con sus músicas.

¿Qué actividades prepara la comunidad?
Junto a los hermanos de Foro Monster Hunter, hemos creado un canal en Discord: un chat de voz y texto que ya es un lugar de encuentro para todos los cazadores, gratuito, seguro y donde todos sois bienvenidos.



Éstos son Ian Reyes (Lao-Chan) y Ramón Lifante (Darius).

Escanea este código para acceder al canal de chat de voz y texto de 4PuercosTeam.



Gremio de Cazadores (@gremiocazadores)



Marcos Romero (Marramaquiz), armado con una gran espada.

Marcos Romero contestó a nuestras preguntas con monstruosa pasión.

Preséntanos tu comunidad
Nació con la idea de promover la creación de distintos "gremios" a lo largo de la geografía española: Madrid, Valencia, Sevilla, León, Barcelona, Bilbao...

¿Qué tipo de cazador eres? ¿Cuáles son tus armas favoritas?
Me considero un cazador "estiloso". No soy capaz de llevar una armadura por poderosa que sea si, estéticamente, no me convence. Cuando me inicié, mis primeras armas fueron el martillo y las espadas dobles. No obstante, terminé por darme cuenta de que lo mejor es saber controlar todo tipo de armas, menos la lanza y la lanza-pistola. Odio las lanzas.

¿Qué es lo mejor de Monster Hunter Generations?
Quizá sea la incorporación de las artes de caza, las cuales, sumadas a los catorce tipos de armas, dan un total de 56 combinaciones. La otra posible joya de la corona es el nuevo modo Gatador, en el que podré controlar a mi felyne Pizzicato. O puede que lo mejor sea el Mizutsune: ¡estoy enamorado de él!

¿Qué actividades prepara tu comunidad?
El principal objetivo es la creación de comunidades locales para que cualquier cazador, sea de la ciudad que sea, un lugar donde reunirse con otros jugadores dispuestos a colaborar y jugar juntos. Se suelen realizar quedadas cada dos o tres semanas, y cualquier cazador está invitado. También se invita a participar en ferias de cómic y videojuegos.





Mizutsune, uno de los cuatro condenados, tiene enamorado a Marramaquiz. "Ese rostro de zorro, esas escamas brillantes, esas burbujas... ¿Quién puede resistirse a llevar una armadura suya?".



Foro Monster Hunter (@MonsterHunterHK)



Lameth, Muriana y Minola, de Foromonsterhunter.com.

Con este código QR, accederéis al servidor de Foromonsterhunter. (compartido con 4PuercosTeam).

El administrador Lameth responde a nuestras preguntas y se le suman los moderadores Muriana y Minola.

Preséntanos tu comunidad.
Existe desde hace seis años y nació con Monster Hunter Tri para Nintendo Wii. El origen inicial de la comunidad fue montar un grupo de cazadores habitual con el que compartir el juego y disfrutar de él... pero, a medida que crecíamos, fuimos incorporando guías y manuales del juego, secciones de ayuda para cazadores noveles, etc.

¿Qué tipo de cazadores sois? ¿Cuáles son vuestras armas favoritas?
Minola: Siento predilección por la ballesta, pero uso todas las armas. Considero que no hay ninguna mejor ni peor.
Muriana: Las uso todas, pero, sobre todo, me gustan el martillo y las espadas dobles.
Lameth: Me desenvuelvo bien con las armas clásicas, como la gran espada o el martillo. Las ballestas y los arcos se me resisten más.

¿Qué es lo mejor de Monster Hunter Generations?
Que salgan lugares de todas las ediciones anteriores y viejos conocidos. Será una experiencia que seguro que nos traslada a nuestras primeras partidas de hace doce años.

¿Qué actividades prepara tu comunidad?
Concursos, quedadas, torneos... Pero una de las cosas que estamos preparando con más ilusión, con nuestros hermanos de 4 Puercos Team, es un servidor de chat de voz que esperamos que sea un punto de encuentro.

Gremio Monster Hunter (@G_MonsterHunter)

Isaac Toro nos atendió a espadazos, pero con una gran amabilidad.

Preséntanos tu comunidad.
Nació como una comunidad de la web NextN específica para esta saga, en la que se pudiesen reunir jugadores de todo tipo y compartir conocimientos, cazar y, en definitiva, disfrutar de esta gran serie en compañía.

¿Qué tipo de cazador eres? ¿Cuáles son tus armas favoritas?
Prefiero la velocidad y la agilidad a la potencia y la capacidad de destrucción. Mi arma favorita son las espadas duales, si bien me gusta ser de utilidad al resto del equipo de cazadores, por lo que puedo adaptarme a cualquier arma según el grupo y el monstruo de turno.

¿Qué es lo mejor de Monster Hunter Generations?
La adición de los estilos de caza y las artes. Consigue hacer única cada cacería, y ya no tendremos sólo catorce armas para elegir. Además, concede al juego una espectacularidad y un dinamismo nunca antes vistos.

¿Qué actividades prepara tu comunidad?
Aprovechando el multijugador online de Monster Hunter 4 Ultimate, hacemos grupos, ya sea para ayudar a subir de RC a jugadores más inexpertos o conseguir superar esa misión de evento tan complicada. Además, ahora mismo, estoy realizando guías de uso de armas para que sea más sencillo su uso. Por supuesto, estamos preparando actividades para Generations que os sorprenderán.



Isaac Toro, con merchandising de la saga Monster Hunter.

Usad este código QR para acceder al servidor que Gremio Monster Hunter tiene habilitado en la plataforma Discord.







Hablamos con

Ryozo Tsujimoto
Productor de la saga Monster Hunter

Shintaro Kojima
Productor de Monster Hunter Generations



Rafael Aznar estuvo con Shintaro Kojima y Ryozo Tsujimoto, que pasaron por varios países de Europa para promocionar el título, algo que ya se ha convertido en costumbre, dada la pasión que ha aflorado por la saga en Occidente en los últimos años.

Los productores de Monster Hunter Generations nos explicaron los motivos y las fortalezas de su criatura.

¿Por qué habéis optado por hacer un "crossover"?

Ryozo Tsujimoto. La serie lleva en marcha ya doce años, así que nos lo planteamos como una fiesta de celebración. Durante ese tiempo, hemos visto que cada jugador tiene su propio estilo, incluso usando una misma arma, así que planteamos la jugabilidad para que cada uno eligiera su propio estilo. Cada arma se puede ajustar a cuatro estilos diferentes, lo que da más opciones y se ajusta a ti según cómo juegues. El "crossover" se escribe en forma de escenarios antiguos y monstruos con los que muchos se sentirán familiarizados, pero se han renovado para ajustarlos a la verticalidad que ya se vio en Monster Hunter 4 Ultimate, con escalada y montas. Los cazadores veteranos sentirán todo eso familiar y nostálgico.

¿Cuál ha sido la mayor dificultad a la hora de crear el juego?

Shintaro Kojima. El mayor desafío a la hora de hacer el juego ha sido equilibrar tantas características, con las catorce armas ya existentes, los cuatro estilos de caza y las docenas de técnicas que puedes equiparle al personaje. Hay muchos elementos que podrían haber desequilibrado el conjunto, y nos hemos tomado nuestro tiempo para asegurar que todo estaba equilibrado. Es un trabajo arduo, pero es algo que tienes que hacer para que un juego funcione.

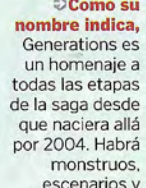
¿Cuál es la historia detrás de los Cuatro Condenados, los monstruos en torno a los que pivota el argumento?

SK. En anteriores entregas había un monstruo principal, que era el que solía aparecer en la carátula. Cada uno representaba el concepto de cada juego. Dado que hay cuatro estilos de caza y cuatro aldeas, aunque el desafío de hacer más al mismo tiempo era mayor, queríamos tener cuatro monstruos principales, y cada uno debía representar una cosa. Antes, un solo monstruo podía representar muchas cosas a la vez, pero, ahora, tenemos la oportunidad de explicar de qué va este juego mediante cuatro monstruos.

¿Y cuáles son las características de esos cuatro monstruos?

SK. Glavenus está inspirado en los dinosaurios, pero queríamos que tuviera un elemento que enfatizara su fuerza. Las espadas son un símbolo de fuerza y, por eso, su cola es como una cuchilla gigante, que usa para hacer poderosos ataques. Asthalos es un wyvern volador, un tipo de monstruo frecuente en la saga, pero tiene inspiración de animales reales, en la medida en que sus alas son traslúcidas, brillantes y de varios colores, mientras que su cabeza recuerda a la de un pterodáctilo. Mizutsune es interesante porque tiene un diseño de inspiración japonesa, al mezclar una cabeza de zorro con un cuerpo de serpiente. Finalmente, para Gammoth, queríamos hacer un monstruo enorme que fuera como un mamut que hubiera que escalar.

"LA SERIE LLEVA EN MARCHA DOCE AÑOS, ASÍ QUE NOS LO PLANTEAMOS COMO UNA FIESTA DE CELEBRACIÓN".





Como su nombre indica, Generations es un homenaje a todas las etapas de la saga desde que naciera allá por 2004. Habrá monstruos, escenarios y pueblos que harán las delicias de los veteranos.

Juega como un felyne

Una de las grandes novedades de Monster Hunter Generations es que, por primera vez, jugaremos como un felyne. Una manera más sencilla, perfecta para iniciarse.



Monster Hunter siempre se ha caracterizado por su dificultad. Pero esta vez Capcom ha pensado en los usuarios poco familiarizados con su filosofía y ha introducido **el modo Gatador**: por primera vez en la serie controlaremos a los felynes, los simpáticos gatos que acompañan a los cazadores humanos. Los mininos tendrán sus propias misiones, lo que contribuirá a aumentar la ya de por sí considerable duración.

De cara a que los nuevos cazadores se hagan con los conceptos de la saga, los felynes serán **más fáciles de manejar** que los humanos, pues no tendrán barra de resistencia que condicione sus movimientos, serán inmunes a los climas extremos, recabarán provisiones sin tener que usar objetos especiales y tendrán más vidas. Será la forma perfecta de introducirse en el mundo de la caza.



Por primera vez manejaremos a un felyne: como sucede con los humanos, personalizaremos algunos rasgos, aunque la armadura los tapará casi todos.



Los felynes tendrán un modo Historia independiente del de los humanos, y los jugadores más completistas, otro reto. El juego dará para cientos de horas.



Los felynes también se usarán en multijugador (en red local u online), por lo que cazaremos en compañía de tres amigos elaborando estrategias.



Habrá homenajes a sagas clásicas, como Ghost and Goblins o Mega Man. ¡Podremos vestir a nuestro minino con una armadura como la de Sir Arthur!



Que no os engañe la diferencia de tamaño con los monstruos: las cacerías son más accesibles cuando se utiliza a un felyne que con los humanos.



Tanto las armas como las armaduras serán exclusivas. Habrá que comprarlas o forjarlas en la herrería. Las recompensas de las misiones también variarán.



El poder de la imaginación

Skylanders tampoco faltará a su cita este año, y el próximo 14 de octubre disfrutaremos de la sexta entrega principal en Wii U. Esta vez ejercitaremos nuestra creatividad creando nuestros propios Skylanders.









Los Skylanders Sensei serán un nuevo grupo de personajes jugables que combinarán Skylanders totalmente nuevos con villanos reformados.

ACTIVISION
WII U
PLATAFORMAS / ROL

El mes pasado, Activision nos invitó a Londres para presentarnos las novedades de la saga Skylanders de este año. Primero nos mostraron Skylanders Battlecast, un nuevo y divertido juego de cartas para smartphones y tabletas ya disponible. Pero lo que más nos interesaba era lo que pudimos ver a continuación: ¡Skylanders Imaginators para Wii U, la sexta entrega principal de la saga!

Crea tu propio Skylander

El juego está siendo desarrollado por los californianos Toys for Bob, creadores originales de la saga y desarrolladores principales de la primera, segunda y cuarta entregas. En esta ocasión, la única consola de Nintendo para la que aparecerá el juego será Wii U, por lo que no habrá versión para 3DS ni tampoco para la antigua Wii, para la cual habían ido saliendo todas las entregas hasta la del año pasado (a estas alturas ya es comprensible que se prescinda de ella).

Una de las señas de identidad más destacables de la saga Skylanders es que sus desarrolladores se esfuerzan cada año por incorporar una novedad de peso, con la que mantener la frescura del concepto. En anteriores entregas vimos cómo llegaban figuras con piezas intercambiables, trampas con las que domar a los villanos y la introducción de vehículos. En esta ocasión la principal novedad consiste en que vamos a poder crear y editar nuestros propios Skylanders, gracias a un antiguo poder secreto con el que se creó el mundo en el que se desarrolla la saga.

Podremos conectar al portal nuevos juguetes ("cristales de creación") que representan cada uno de los diez elementos del universo Skylanders: Tierra, Aire, Fuego, Agua, Vida, Muerto, Magia, Tecnología, Luz y Oscuridad. Será en estas figuras donde guardaremos el aspecto y características de los Skylanders que creemos, que serán compatibles con

STARTER PACK. Incluye el juego, un cristal de creación, las nuevas figuras de Master King Pen y Golden Queen, el portal, un póster y una hoja de pegatinas. También habrá un starter pack "Edición Dark" con el juego, tres cristales de creación, tres figuras Sensei de Oscuridad, el portal, un póster y más cosas aún por revelar.



Nuevas figuras: los Sensei

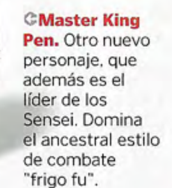
Esta nueva gama de figuras representa a los Sensei, un grupo de élite cuya principal tarea consistirá en entrenar a los nuevos Imaginators que creemos con los cristales de creación. Todos ellos serán jugables.



Tri Tip. Un personaje completamente nuevo. Forjó su propia maza y se entrenó con los guerreros más importantes para convertirse en un gran maestro Aporreador.



Golden Queen. Uno de los antiguos villanos (debutó en Trap Team), que ahora se ha convertido en Sensei para instruir a los Imaginators.



Master King Pen. Otro nuevo personaje, que además es el líder de los Sensei. Domina el ancestral estilo de combate "frigo fu".



Cristales de creación. También conocidos como "Imaginites". Los habrá de cada elemento, y podréis crear y guardar un personaje en cada uno de ellos.







Habrá cientos de piezas desbloqueables con las que personalizar a los Skylanders que creemos. Conseguiremos piezas a medida que avancemos en la aventura.

cualquier consola manteniendo los elementos que hayamos editado en la nuestra. A medida que avancemos en la aventura, iremos desbloqueando nuevos elementos con los que editar a nuestros Skylanders (cabeza, tronco, armas, etc.), hasta reunir una amplísima variedad con la que personalizarlos a nuestro gusto. En total habrá "cientos y cientos" de piezas desbloqueables diferentes con las que editarlos.

Jugablemente, la aventura mantendrá las mecánicas ya conocidas. Tal como sus predecesores, será un colorido juego de plataformas con elementos roleros para mejorar los atributos de nuestros personajes.

Pura experiencia Skylanders

Pero no todo se reducirá a jugar con los Skylanders que creemos nosotros. Por supuesto, también podremos seguir controlando personajes ya predefinidos y con sus propias historias, tanto nuevos como conocidos. Todas las figuras de anteriores entregas seguirán siendo compatibles, y habrá una







nueva gama para acompañar este lanzamiento: las figuras Skylanders Sensei, que representarán a 20 nuevos personajes y 11 antiguos villanos. Cada uno de estos personajes será capaz de dominar una clase de batalla distinta de un total de diez, entre ellas luchador, hechicero, aporreador, etc.

Aunque la gran novedad de esta entrega (el editor de personajes) quizás no sea tan llamativa como las características que presentaron sus predecesores en años anteriores, no nos cabe duda de que va a servir para estimular la imaginación de sus jóvenes jugadores, en un juego que volverá a ofrecer la calidad y diversión habituales en la saga. Además, es ciertamente valorable que los desarrolladores de la saga se esfuercen cada año por innovar con nuevas ideas.

Por último, queremos aprovechar para daros otra buena noticia: ¡la serie de dibujos animados Skylanders Academy empezará a emitirse este otoño! Al menos, en Estados Unidos; aún no hay noticias sobre su emisión en España, pero ojalá llegue aquí también.

Entrevista con Jeff Poffenbarger

El productor ejecutivo de Toys for Bob, creadores de Skylanders y desarrolladores de esta entrega, nos habla sobre las novedades que introducirá Skylanders Imaginators.



Jeff Poffenbarger es productor ejecutivo en Toys for Bob. Activision adquirió este estudio californiano en 2005.

¿Cuántas partes distintas habrá disponibles para personalizar a nuestros Skylanders?
Cientos... cientos.

¿Cómo desbloquearemos las piezas?
Algunas de ellas se desbloquearán al usar las nuevas figuras Sensei, pero sólo un pequeño porcentaje. Gran parte de ellas aparecerán simplemente al explorar los escenarios del juego, completar ciertas misiones y encontrar cofres. Aún estamos decidiendo dónde colocar todas, pero será posible encontrar la mayoría con sólo avanzar en el juego y explorar.

¿Están las piezas personalizables inspiradas por las partes de Skylanders ya existentes?
Sí hay cierta inspiración de otros Skylanders, pero no son directamente partes de ellos. Puede que desbloquees piezas que te recuerden a otros Skylanders, pero sólo en un porcentaje muy pequeño.

Por otra parte, ¿todas las figuras de anteriores Skylanders seguirán siendo compatibles? ¿Incluye eso a los vehículos de SuperChargers?
Todas las figuras de anteriores Skylanders serán compatibles, y los vehículos también dispondrán de la experiencia completa de carreras que se vio en SuperChargers (será algo separado de la aventura principal).

En términos de jugabilidad, ¿será muy diferente jugar con un Skylander personalizable o un Skylander Sensei?
Bueno, los Sensei tienen el Sky Chi (un nuevo movimiento especial muy poderoso), además de una serie de poderes predeterminados que vas desbloqueando y mejorando poco a poco. Por su parte, los Skylanders que tú mismo crees estarán basados en tu propia imaginación, mediante el uso de las herramientas y piezas que hayas conseguido desbloquear. Así que tendrán poderes muy diferentes, además de historias distintas.

El año pasado fue una idea muy buena lanzar figuras Skylanders que al mismo tiempo tenían también funcionalidades amiibo (Hammer Slam Bowser y Turbo Charge Donkey Kong). ¿Habrá algo similar este año en la versión de Wii U?
No podemos dar información sobre eso ahora mismo, pero es posible que anunciemos algo relacionado con ello cuando el lanzamiento del juego esté más cerca.

Novedades

EL DATO
El juego tiene siete mundos temáticos, cada uno con diversas fases que ofrecen distintas formas de jugar.

NINTENDO 3DS



Género **Plataformas**
Compañía
HAL Laboratories
Jugadores **1-4 online**
Precio **44,95 €**
kirby.nintendo.com



Al despertarse de una siesta, Kirby se da cuenta de que una raza de alienígenas robóticos han invadido su planeta y derrotado a Meta Knight y al Rey Dedede; pero resulta que el enemigo de su enemigo no es su amigo...

Kirby Planet Robobot

El nuevo Kirby arrasa por donde pasa.

Aunque los juegos de Kirby son asequibles para todos y no han evolucionado tanto como otras sagas, siguen siendo un gusto como plataformas. **Kirby Planet Robobot** no reinventa la fórmula de nuestra "bola de chicle" favorita, pero es un gran juego que no sabe de complejos y en el que tan pronto sembramos el caos a lomos de un robot como pilotamos una nave, en niveles y situaciones completamente distintos. Y luego tiene guardados varios ases en la manga en forma de **modos extra**, uno de los cuales tiene a Meta Knight como protagonista...

Kirby y su robot

No adelantemos acontecimientos, pues los poderes, los saltos, las criaturas monas y los jefes que son tan majos que dan pena derrotar siguen siendo lo importante. A los pocos minutos de empezar a jugar y tras **familiarizarnos con algunos poderes**, aparecerá en escena el Robobot, que cambia bastante el juego: montados en él somos más fuertes, veloces y podemos acceder a objetos y secretos que Kirby, con todo lo genial que es, no podría alcanzar sin algo de ayuda. Y además es una máquina fácil de



Héroes legendarios

Este curioso modo extra mezcla acción y rol. Para derrotar a poderosos enemigos, elegimos entre 4 clases: rey de la espada, as del martillo, doctor erudito o señor del rayo. Lo jugamos solo o junto a 3 amigos en red local y modo Descarga.

LOS MEJORES JUEGOS QUE PUNTUAMOS


pág 46
FIRE EMBLEM FATES REVELACIÓN


pág 48
MARIO & SONIC EN LOS J.J.OO. DE RÍO


pág 50
POCKET CARD JOCKEY

pág 52
KICK & FENNICK



Kirby siempre va a por todas y sigue siendo un personajillo que da gusto manejar. El control y su movimiento vuelven a ser perfectos.



Los poderes son los otros grandes protagonistas, y por mucho que haya un robot gigante en el juego, no sería lo mismo sin un amplio número de habilidades.

EL RECUENTO DE OBJETOS en la pantalla táctil te hará romperte la sesera cuando veas que has conseguido un segundo cubo oculto, pero no el primero.

FÍJATE BIEN EN LOS DETALLES, porque es la única manera de que te enteres de dónde hay un secreto o de cómo se puede conseguir algún ítem.

EL EFECTO 3D es genial gracias a la profundidad de todos los escenarios: ver cómo se acercan coches da gustito.

LA PANTALLA TÁCTIL no tiene mucho protagonismo, aunque viene bien para librarnos con un toque de una habilidad que ya no queramos.

EL ROBOBOT ES UNA GRAN NOVEDAD QUE DA UN GIRO A MUCHOS PODERES DE KIRBY

El nuevo protagonista: aunque Kirby sigue siendo el héroe de la historia y el que manda, el Robobot robará toda nuestra atención cada vez que lo manejamos. Luego se le echa de menos cuando no está...

controlar, que incluso adapta los poderes que Kirby puede absorber, creando su propia versión de los mismos aún más poderosa. Aunque claro, no siempre podremos recurrir a él, y hay muchas zonas en las que jugamos solo con Kirby. En ellas, el héroe mantiene su habilidad de tragarse a los enemigos y absorber sus poderes (**más que nunca, 27**). Y estas habilidades son clave para superar determinadas zonas o puzles, así como para encontrar algunos secretos.

Habilidades de sobra

En total, Kirby puede utilizar 27 poderes, los cuales irá robando de sus enemigos (tres de ellos, nuevos). Su robot puede utilizar 13, que están basados en los normales pero que, al usarlos, producen efectos totalmente nuevos. Esta variedad de posibilidades se traduce en muchas formas distintas de superar los niveles de la aventura.



Hay tres transformaciones nuevas: Médico, Veneno y Espejo.





➲**Los jefes finales sorprenden bastante y para bien.** Aunque vencerlos siga sin ser una cosa muy difícil, cada uno de ellos te obliga a usar una nueva estrategias para vencerle. Y (casi) todos son robots de alucinante aspecto.

Cuatro nuevos amiibo para ganar poderes

El juego sale a la vez que estos cuatro nuevos amiibo. Cada uno añade un arma exclusiva y propia de cada personaje: una espada con Meta Knight, un martillo con Dedede, una sombrilla con Waddle Dee y un platillo volante con Kirby. Vale, no sabemos por qué Kirby maneja una nave alienígena, ¡pero mola bastante! Ah, y recuerda que hay en venta una edición especial del juego que incluye el amiibo de Kirby.



➲ Hay coleccionables de sobra en **Kirby Planet Robobot** como para jugárselo de nuevo si eres un completista que se pica con estas cosas. Conseguirlos todos no es nada fácil, ya os avisamos, y compesa lo sencillo que es terminar la aventura.

Modos extra a cholón

Aquellos más exigentes con la rejugabilidad o el contenido quedarán bastante satisfechos. Por un lado está **el modo de Meta Knight**, con el que nos pasamos el juego entero otra vez usando a este particular personajillo mientras competimos contra el reloj. Mejores todavía son los modos **Desafíos 3D** y **Héroes Legendarios,** que son dos juegos en sí mismos. El primero nos pone

COLECCIONA TUS FICHAS (2)



Segunda entrega de nuestras fichas coleccionables con todos los Yo-kai. Hoy acabamos los misteriosos y empezamos con los robustos.



34. YANOMÁS

ATRIBUTO: Tierra
RANGO: C
HABILIDAD: Ritmo Relajante: los Yo-kai enemigos tienden a vaguear
COMIDA: Hamburguesa

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Paliza. Poder: 40. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Desprendimiento. Poder: 50. Tierra. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Desmotivación. Disminuye todos los atributos de un rival. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Onda Bostezo X. Poder: 130. Sus cantos malditos reducen la Defensa. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En la Zona Comercial, en los Apartamentos Paz, B 201 (Encuentro directo). Expendekai: puede salirte con una moneda amarilla.



35. ALGAZARA

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: D
HABILIDAD: Muro Espiritual: no le afectan las espiritaciones del rival.
COMIDA: Hamburguesa

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Testarazo. Poder: 15 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Drenado. Poder: 20. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Desternillante. Paraliza de risa a un rival. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Juabsorción. Poder: 50. Absorción. Absorbe PV de sus rivales y los distribuye entre sus aliados. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Durante el día, usando la lente en los árboles de Colina Rosquilla, en Cumbres Floreadas.



36. LABIZULA

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: C
HABILIDAD: Muro Espiritual: no le afectan las espiritaciones del rival.
COMIDA: Hamburguesa

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Testarazo. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Absorción. Poder: 50. Absorción. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Escalofríos. Reduce el ESP de un rival. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Beso Azul. Poder: 60. Absorción. Absorbe PV de sus rivales y los distribuye entre sus aliados. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
De noche, usando la lente en los árboles de Colina Rosquilla (Cumbres Floreadas).



37. COTILLEJA

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: D
HABILIDAD: Tratamiento: los Yo-kai adyacentes recuperan PV.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Sanación. Poder: 20. Sanación. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Confesión. Hace que un rival revele su punto débil, con lo que pierde Defensa. Alcance: un enemigo.
- **Animáximun:** Tortazo con Amor. Poder: 60. Abofetea al rival. Puede anular los animáximun. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Cumbres Floreadas, en la Vieja mansión (encuentro directo) y en el Cubo de basura del Solar escondido (usando la lente). Se une automáticamente en el capítulo 3.



38. MARULLEJA

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: B
HABILIDAD: Tratamiento: los Yo-kai adyacentes recuperan PV.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Paliza. Poder: 40. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Recuperación. Poder: 50. Sanación. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Confesión. Hace que un rival revele su punto débil, con lo que pierde Defensa. Alcance: un enemigo.
- **Animáximun:** ¡A todo volumen! Poder: 75. Abofetea al rival. Puede anular los animáximun. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Fusinando a Cotilleja + Algaraza.



39. ESQUELLEJA

ATRIBUTO: Sanación
RANGO: B
HABILIDAD: Tratamiento: los Yo-kai adyacentes recuperan PV.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Bofetón. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Sanación. Poder: 20. Sanación. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Pintura Ritual. Maldice a un enemigo y baja su defensa. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Torta Esquelética. Poder: 80. Abofetea al rival. Puede anular los animáximun. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En la Zona Comercial, encontrando la Zona Yo-kai 20: los Yo-kai enferman.

40. CUPÍSTOLO

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: D
HABILIDAD: Popularidad: más enemigos querrán tu amistad.
COMIDA: Pan.



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Combo Uno-Dos. Poder: 15x2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Relámpago. Poder: 50. Trueno. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Parálisis. Ralentiza a un enemigo con una descarga eléctrica. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Calambrazo. Poder: 60. Trueno. Libera ondas eléctricas. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Floridablanca Sur, En los árboles (usando la lente) y en la Planta 3 del Rescacielos de Floridablanca (encuentro directo).

41. CASANOVO

ATRIBUTO: Aire
RANGO: A
HABILIDAD: Popularidad: más enemigos querrán tu amistad.
COMIDA: Pan.



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Cañón Humeante. Poder: 15 x 3. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Temporal. Poder: 80. Aire. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Popular. Hace tan popular a un aliado que todos los rivales irán a por él. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Corazón Celestial. Poder: 130. Restaura los PV de sus aliados. Alcance: todos sus aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En la Zona comercial, en el Hospital Nocturno PB, P1 Y P2 (encuentro directo).

42. CASANONO

ATRIBUTO: Fuego
RANGO: A
HABILIDAD: Cero Popular: menos enemigos querrán tu amistad.
COMIDA: Pan.

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Cañón Humeante. Poder: 15 x 3. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Llamarada. Poder: 50. Fuego. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Impopular. Hace a un aliado tan poco popular que los rivales lo ignoran. Alcance: un aliado.
- **Animáximun:** Deseo ardiente. Poder: 130. Fuego. Abrasa a sus rivales. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Florida Blanca Sur, durante la noche, en las máquinas expendedoras y bajo los coches del Distrito Financiero (lente). El el Expendekai, puede salir usando la moneda amarilla.

43. ONDÍVORO

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: D
HABILIDAD: Rayopotenciador: aumenta el daño de los ataques de relámpago.
COMIDA: Arroz



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Combo Uno-Dos. Poder: 15x2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Relámpago. Poder: 50. Trueno. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Parálisis. Ralentiza al enemigo con una descarga eléctrica. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Calambrazo. Poder: 60. Trueno. Ataca con ondas eléctricas. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En los postes eléctricos de Cumbres Floreadas (lente), en el atajo a la Academia de la Zona Comercial (encuentro directo). En el Expendekai puede salir usando una moneda amarilla.

44. COVERTURO

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: A
HABILIDAD: Rayopotenciador: aumenta el daño de los ataques de relámpago.
COMIDA: Arroz



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Combo Uno-Dos. Poder: 15x2 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Voltaje. Poder: 80. Trueno. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Parálisis. Ralentiza al enemigo con una descarga eléctrica. Alcance: un rival.
- **Animáximun:** Golpe de Rayo Poder: 120. Trueno. Lanza un rayo a sus rivales. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Tras pasar el relocerrojo de Rango C, en el túnel abandonado de Monte Arboleda (encuentro directo). En los círculos 1º y 2º del Infierno Infinito (encuentro directo). En el Expendekai te puede tocar usando una moneda amarilla. Fusionando Ondívoro + Orbe Eléctrico.

45. ESTATINARCA

ATRIBUTO: Trueno
RANGO: S
HABILIDAD: Prolongación: las espiritaciones positivas duran más.
COMIDA: Arroz



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Combo Uno-Dos. Poder: 15x2. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Voltaje. Poder: 80. Trueno. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Electocución. Reduce poco a poco los PV de un rival electrocutándolo. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** Gigaturbocarga. Poder: 140. Absorción. Absorbe PV de sus rivales y los distribuye entre sus aliados. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En el 2º Círculo del Infierno Infinito.

46. TELESPEJO

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: C
HABILIDAD: Cuerpo Espejo: devuelve la mitad del daño de una técnica.
COMIDA: Comida china



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Absorción. Poder: 50. Absorción. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Energía Espejo. Aumenta el ESP de un aliado usando un espejo misterioso. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Espejito Espejito. Poder: ? . Invoca a un espíritu aleatorio para atacar. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Durante el día, usando la lente en los árboles de las Colinas del Aura. Se une automáticamente en el capítulo 8.

47. MALPEJISMO

ATRIBUTO: Absorción
RANGO: A
HABILIDAD: Cuerpo Espejo: devuelve la mitad del daño de una técnica.
COMIDA: Comida china



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Segavidas. Poder: 80. Absorción. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Espejo Maldito. Maldice a los enemigos y hace que su ESP baje drásticamente. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Mundo Oscuro. Poder: ?. Invoca a un espíritu aleatorio para atacar. Alcance: todos los enemigos.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En la Zona Comercial, durante la noche busca en los árboles y en el Hospital Nocturno, PB y P1. También de noche, en los árboles de la Colina de Aura. Siempre usando la lente.

48. ILÚHO

ATRIBUTO: Agua
RANGO: C
HABILIDAD: Hermandad: los atributos de un Yo-kai contiguo de la misma tribu suben.
COMIDA: Comida china



MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Golpazo. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Rápidos. Poder: 50. Agua. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Energía Ilusaria. Crea una ilusión que aumenta el ESP de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Espirilusión. Poder: 110. Invoca un fuego fatuo que daña a los enemigos. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En las máquinas expendedoras y bajo los coches de las Colinas del Aura (usando la lente).

49. ELÚHO



ATRIBUTO: Hielo
RANGO: C
HABILIDAD: Hermandad: los atributos de un Yo-kai contiguo de la misma tribu suben.
COMIDA: Comida china

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Golpazo. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Helada. Poder: 50. Hielo. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Energía Neblina. Un aliado se mueve tan rápido que parece niebla. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Espirifuego fatuo. Poder: 110. Invoca un fuego fatuo dañino. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Floridablanca sur, en la Obra PB, P1 y P2 (encuentro directo).

50. UBIÚHO



ATRIBUTO: Trueno
RANGO: B
HABILIDAD: Hermandad: los atributos de un Yo-kai contiguo de la misma tribu suben.
COMIDA: Comida china

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Golpazo. Poder: 10. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Relámpago. Poder: 50. Trueno. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Nomadismo. Hace un un rival desee viajar por el mundo, lo que reduce su Defensa. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Vagamundo. Poder: 80. Maldice a los enemigos y puede confundirlos. Alcance: todos los rivales.

ÓMO CONSEGUIRLO:
Encuentro directo en PB y P1 del Hospital Nocturno (Zona Comercial). Expendekai: puede salir con moneda amarilla.

51. TRILÉPATA



ATRIBUTO: Tierra
RANGO: B
HABILIDAD: Muro Espiritual: no le afectan las espiritaciones del rival.
COMIDA: Vegetales

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Testarazo. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Desprendimiento. Poder: 50. Tierra. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Ver debilidad. Detecta el punto débil del rivaly reduce su defensa. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Trilepatía. Poder: 60. Absorción. Absorbe PV de sus rivales y los distribuye entre sus aliados. Alcance: todos los aliados y rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En las Colinas del Aura, busca en el Museo del Estanque Calabaza durante la noche (encuentro directo). En el Expendekai: te puede tocar usando una moneda amarilla.

52. TETRARIOSA



ATRIBUTO: Absorción
RANGO: B
HABILIDAD: Muro Espiritual: no le afectan las espiritaciones del rival.
COMIDA: Vegetales

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Testarazo. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Absorción. Poder: 50. Absorción. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Poder Misterioso. Reduce notablemente el ESP de un rival. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Tetracepción. Poder: 60. Absorción. Absorbe PV de sus rivales y los distribuye entre sus aliados. Alcance: todos los aliados y rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Floridablanca norte, en el Colegio de Floridablanca PB, P1 y P2 durante la noche (encuentro directo). En el 7º Círculo del Infierno Infinito (encuentro directo).

53. TENGU



ATRIBUTO: Aire
RANGO: S
HABILIDAD: Aeropotenciador aumenta el daño de los ataques de viento.
COMIDA: Dulces

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Señora Patada. Poder: 100. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Temporal. Poder: 80. Viento. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Ya te Tengu. Convierte a un Yo-kai en un odiado Tengu que atrae los ataques. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Abanico Airado. Poder: 180. Aire. Un remolino azota a sus rivales. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Completa la Petición 109: ¡Acaba con Tengu!

54. FLAMNGU



ATRIBUTO: Fuego
RANGO: S
HABILIDAD: Piropontenciador: Incrementa el daño de los ataques de fuego.
COMIDA: Dulces

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Señora Patada. Poder: 100. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Calcinar. Poder: 80. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Quemadura. Incinera a un enemigo, haciendo disminuir drásticamente su PV. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Tifón de Llamas. Poder: 200 . Fuego. Crea un tornado que abrasa a los rivales. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Cumbres Floreadas, en los árboles del Pasaje de la luna durante el día (usando la lente).

55. KYUBI



ATRIBUTO: Fuego
RANGO: S
HABILIDAD: Olfato: sus ataques nunca fallan.
COMIDA: Pescado

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Coletazo. Poder: 100. Alcance: un rival.
- **Técnica:** Calcinar. Poder: 80. Fuego. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Quemadura. Quema al rival y absorbe poco a poco sus PV. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Inferno. Poder: 220. Fuego. Crea una bola de fuego que arrasa. Alcance: todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Ganas su amistad al completar la Petición 111: Kyubi el legendario.

56. NIEVACOLAS



ATRIBUTO: Hielo
RANGO: S
HABILIDAD: Olfato: sus ataques nunca fallan.
COMIDA: Pescado

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Coletazo. Poder: 100. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Ventisca. Poder: 80. Hielo. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Protección Divina. Mejora la ESP de un aliado. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Abismo Ártico. Daño: 250. Hielo. Congela a los rivales con su espíritu helado. Alcance: Todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En el Expendekai, puede tocarte con una moneda amarilla.

57. TENTELENTO



ATRIBUTO: Tierra
RANGO: E
HABILIDAD: Piel Brillante: no recibe golpes críticos.
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Guijarro Poder: 20. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Desgana. Quita a un rival las ganas de moverse. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Cabezazo Zasca. Poder: 65. Salta y asesta un potente cabezazo. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En diversas zonas de Floridablanca norte: en las maquinas expendedoras y bajo los coches, en el Callejón de la Pasarela y en el Callejón Calle Inhóspita (siempre usando la lente).

58. TENTEMACHO



ATRIBUTO: Tierra
RANGO: B
HABILIDAD: Piel Brillante: no recibe golpes críticos.
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puños Poderosos Poder: 50 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Guijarro. Poder: 20. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Machote. Hace que un aliado se vuelva un machote y aumenta su fuerza. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Golpe de Macho. Poder: 160. Salta y golpea al enemigo, pero él también sufre daño. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En las máquinas expendedoras y bajo los coches de la Estación del Mediodía (usando la lente) de Cumbre Floreadas; en el Expendekai, puede salir con usando una moneda naranja. Fusionando a Mochimacho y Tentelento.

59. TENTERILA



ATRIBUTO: Aire
RANGO: B
HABILIDAD: Piel Brillante: no recibe golpes críticos.
COMIDA: Pan

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puños Poderosos Poder: 50 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torbellino. Poder: 20. Aire. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Muscutontería. Vuelve tonto a un enemigo, que se olvida de apoyar a los suyos. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Directo de Gorila. Poder: 170. Golpea con un puñetazo con la fuerza de un gorila. Alcance: Un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En el Colegio de Floridablanca, en las P1 y P2 por la noche (encuentro directo), en Floridablanca norte.

60. NIHABLAR



ATRIBUTO: Tierra
RANGO: E
HABILIDAD: Defensor: se pone en guardia cuando va al frente.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Acometida. Poder: 15 Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Guijarro. Poder: 20. Tierra. Alcance: un rival.
- **Espiritación:** Negación. Hace que un Yo-kai se niegue a luchar. Alcance: un enemigo.
- **Animáximum:** No puedes pasar. Aumenta la defensa y atrae los ataques de los enemigos. Alcance: él mismo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Floridablanca norte, en las zonas de hierba y arbustos (usando la lente). En el Expendekai, te puede tocar usando una moneda naranja.

61. IMPÁS



ATRIBUTO: Tierra
RANGO: A
HABILIDAD: Defensor: se pone en guardia cuando va al frente.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Placaje. Poder: 60. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Desprendimiento. Poder: 50. Tierra. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Negación. Hace que un rival se niegue a luchar. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Infranqueable. Aumenta su DEF y que atrae los ataques. Alcance: él mismo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Yo-kai World: Camino del Camorrista (encuentro directo). Evoluciona de Nihablar en nivel 29.

62. MURALLÍN



ATRIBUTO: Tierra
RANGO: A
HABILIDAD: Defensor: se pone en guardia cuando va al frente.
COMIDA: Ramen

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Placaje. Poder: 60. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Desprendimiento. Poder: 50. Tierra. Alcance: un enemigo
- **Espiritación:** Energía Castillo. Aumenta la DEF de un aliado hasta que alcanza la de un castillo. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Muralla Caída. Poder: 160. Tierra. Lanza una piedra de su muralla. Alcance: Todos los rivales.

CÓMO CONSEGUIRLO:
Yo-kai World: Camino del Camorrista (encuentro directo). En el Expendekai puede salir usando una moneda naranja.

63. LORIGÓN



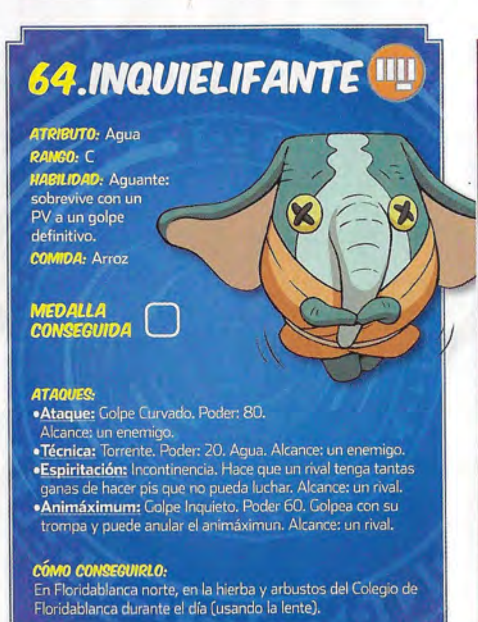
ATRIBUTO: Hielo
RANGO: D
HABILIDAD: Espiridefensa: la debilidad elemental se anula al defenderse.
COMIDA: Vegetales

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Puños Poderosos. Poder: 50. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Granizo. Poder: 20. Hielo. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Armodefensa. Aumenta la Defensa de un aliado con su protección divina. Alcance: un aliado.
- **Animáximum:** Coraza de acero. Da una orden que aumenta la DEF y la moral de los suyos. Alcance: todos los aliados.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Cumbres Floreadas, en la Vieja mansión (encuentro directo).

64. INQUIELIFANTE



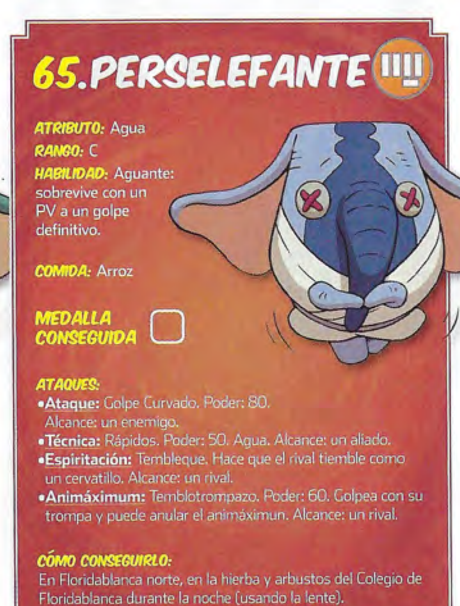
ATRIBUTO: Agua
RANGO: C
HABILIDAD: Aguante: sobrevive con un PV a un golpe definitivo.
COMIDA: Arroz

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Golpe Curvado. Poder: 80. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torrente. Poder: 20. Agua. Alcance: un enemigo.
- **Espiritación:** Incontinencia. Hace que un rival tenga tantas ganas de hacer pis que no pueda luchar. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Golpe Inquieto. Poder 60. Golpea con su trompa y puede anular el animáximun. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Floridablanca norte, en la hierba y arbustos del Colegio de Floridablanca durante el día (usando la lente).

65. PERSELEFANTE



ATRIBUTO: Agua
RANGO: C
HABILIDAD: Aguante: sobrevive con un PV a un golpe definitivo.
COMIDA: Arroz

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Golpe Curvado. Poder: 80. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Rápidos. Poder: 50. Agua. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Tembleque. Hace que el rival tiemble como un cervatillo. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Temblotrompazo. Poder: 60. Golpea con su trompa y puede anular el animáximun. Alcance: un rival.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En Floridablanca norte, en la hierba y arbustos del Colegio de Floridablanca durante la noche (usando la lente).

66. GLOBQUEO



ATRIBUTO: Agua
RANGO: D
HABILIDAD: Al límite: sobrevive con un PV a un golpe definitivo.
COMIDA: Lácteos

MEDALLA CONSEGUIDA ☐

ATAQUES:
- **Ataque:** Palmetazo. Poder: 60. Alcance: un enemigo.
- **Técnica:** Torrente. Poder: 20. Agua. Alcance: un aliado.
- **Espiritación:** Pincho. Perfora a un enemigo con un pincho, reduciendo gradualmente sus PV. Alcance: un rival.
- **Animáximum:** Barrera Espinosa. Aumenta la defensa y atrae los ataques enemigos. Alcance: él mismo.

CÓMO CONSEGUIRLO:
En la Obra (Floridablanca Sur) PB, P1 y P2 (encuentro directo).





Los diseños de algunos niveles es superingenioso. Nos da la sensación de que en HAL Laboratories le han dado muchas vueltas a algunos de ellos.



Algunos poderes son mejores que otros para los jefes finales. ¿A quién se le ocurre llevarse una sombrilla a una tormenta eléctrica? Este Kirby...



Robobot usa los poderes a su manera, y siempre con resultados mucho más espectaculares.



Algunos niveles exploran ideas diferentes, de modo que se consigue bastante variedad en todos los mundos.

La búsqueda de recursos es más importante que nunca. Hay un mercader que permite multiplicar objetos.



El juego es preciso, con un gusto increíble en el diseño de los escenarios y los personajes.

¿Y los otros amiibo?

Cualquiera de los amiibo que ya tengas sirve para desbloquear algún poder, aunque no serán exclusivos como los de las nuevas figuras. Aún así, si necesitas la bola de fuego, poner a Mario en la pantalla de tu New Nintendo 3DS será una buena idea. Prueba con todos los que tengas.



Nunca sabes cuándo un amiibo te va a sacar de un apuro con un poder.

CADA ENEMIGO CUENTA CON RUTINAS MUY DIFERENCIADAS, LO QUE DEMUESTRA EL CUIDADO QUE SE HA PUESTO EN EL JUEGO

en escenarios en 3D que tenemos que superar con el menor número de movimientos posible y acumulando combos. Es algo parecido a los niveles de Captain Toad en Super Mario 3D World. En cuanto a **Héroes Legendarios**, es un pequeño juego de rol con clases y Kirbys que suben de nivel en el que podemos jugar solos o con más amigos a superar distintas fases y a vencer a jefes finales más difíciles que los del propio juego principal. Es una experiencia muy diferente a la que hemos vivido anteriormente con Kirby, pero una que le sienta genial. Eso sí, disfrutado en solitario pierde algo de gracia.

Si tuviéramos que decir algo malo de **Kirby Planet Robobot**, destacaríamos que hay algunos poderes que solo puedes conseguir con los amiibo de la serie Kirby. Pero, en general, es un juego tan redondo como su protagonista: para todos los públicos, divertido y original, y se disfruta tanto que te parecerá corto sin serlo. ¡Bueno, los extras son muchos, así que aprovéchalos a tope!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Precioso, como siempre suelen ser los juegos de Kirby.

Diversión ★★★
Facilito en algunos momentos, pero divertido igualmente.

Sonido ★★★
Una BSO genial, con nuevos toques robóticos y eléctricos.

Duración ★★★
Una historia de 7 horas, pero con muchos modos extra.

Bonito y detallista. Jugabilidad asequible, pero entretenida. Una buena BSO.

Facilito por momentos. Los modos extra solo dan lo mejor de sí mismos en multijugador.

Nuestra opinión

Kirby divierte en su apuesta por lo robótico

Ningún Kirby ha sido un reto difícil en los últimos años, y este no es una excepción. Por fortuna, sigue siendo un juego muy completo, lleno de encanto y que divierte desde el principio.

Te gustará...

Menos que...



Donkey Kong Country Returns 3D

Más que...

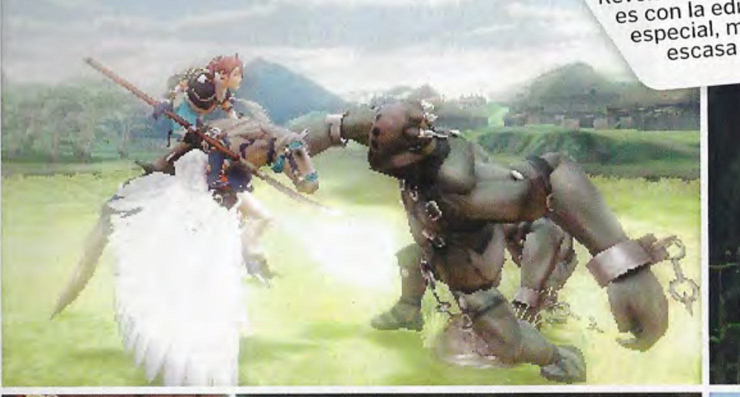


Kirby Triple Deluxe

Total

88

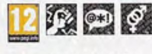
EL DATO
La única manera de conseguir Revelación en físico es con la edición especial, muy escasa

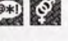





Nintendo eShop







Género **Rol táctico**
Compañía
Intelligent Systems
Jugadores **1-2**
Precio **19,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Corrin, que creció como príncipe de Nohr pero tiene a su familia biológica gobernando Hoshido, se niega a tomar partido por ninguno de los dos reinos cuando estalla la guerra.

Fire Emblem Fates: Revelación

La campaña definitiva de Fates.

Aunque hay dos ediciones básicas de Fire Emblem Fates, también existe **una tercera versión** que se vende como **DLC** a través de la eShop. Mientras que en Estirpe Corrin decide aliarse con su familia biológica de Hoshido y en Conquista se decanta por volver con su familia adoptiva de Nohr, en Revelación su decisión es la más sabia de todas: Corrin llega a la conclusión de **no tomar partido** por ninguno de los dos bandos, e intenta convencerlos a todos de que pongan fin a la absurda guerra.

La senda neutral

Pero al tomar semejante postura, tanto Hoshido como Nohr consideran que Corrin les ha dado la espalda y **ambos reinos lo tachan de traidor**. Además, Corrin pronto descubre una terrible verdad: hay una fuerza oculta y tenebrosa que mueve los hilos de la guerra con sus manipulaciones, y que es el verdadero enemigo al que hay que derrotar a toda costa.

A medida que avancéis en la aventura, **iréis reclutando a los personajes** que conocisteis tanto en Estirpe como en Conquista, incluyendo los miembros de ambas familias reales. Esto multiplica mucho las posibilidades, tanto en las batallas como fuera de ellas con las relaciones entre personajes (sí: los mismos que en las otras versiones luchan a muerte entre ellos, en Revelación pueden vivir felices y comer perdices).

Jugablemente está a medio camino entre Estirpe y Conquista, y toma **lo mejor de ambas ediciones**. Revelación mantiene los desafíos opcionales de Estirpe que nos permiten conseguir fácilmente experiencia y recompensas si lo

Corrin es un avatar personalizable, al estilo de Daraen en Fire Emblem Awakening: vosotros escogéis su sexo, aspecto y nombre.







El castillo de Revelación permite construir edificaciones tanto de Hoshido como de Nohr: ahora tenéis acceso a todas las armas de las otras dos versiones.

En Revelación se juntan los personajes jugables de las otras dos ediciones para formar un elenco amplísimo, que incluye los miembros de ambas familias reales.



LA PANTALLA TÁCTIL muestra todo tipo de información útil para encarar con garantías las duras batallas.

LAS VENAS DE DRAGÓN permiten interactuar con los escenarios para provocar cambios en ellos. Sólo para los personajes de sangre real.

LAS ANIMACIONES representan con calidad las escaramuzas, y además podéis cambiar el ángulo de cámara a vuestro antojo.



SI HAY UN PERSONAJE en una casilla adyacente, vuestros ataques serán más efectivos, y los personajes estrecharán su vínculo.

ESTA VERSIÓN TOMA LO MEJOR DE LAS OTRAS DOS Y MULTIPLICA SUS POSIBILIDADES

deseamos, y ofrece una variedad de **situaciones** y **objetivos en las batallas** comparable a Conquista. Aun después de haber acabado Conquista, muchas de las batallas a las que os enfrentaréis en Revelación os sorprenderán por su originalidad, y por supuesto visitaréis **un buen puñado de escenarios exclusivos** de esta campaña. Estamos ante la mejor y más completa campaña de Fates.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Escenarios más bien sencillos, y animaciones muy resultonas.

Diversión ★★★★
Equilibrio entre la jugabilidad de Estirpe y Conquista. Un vicio.

Sonido ★★★
Banda sonora muy correcta. Voces escasas y en inglés.

Duración ★★★★
Tan largo como las otras versiones, y con historia propia.

Incluye lo mejor de las otras dos versiones, que al unirse multiplica las posibilidades.

La edición especial que trae las tres campañas juntas es muy difícil de conseguir.

Nuestra opinión

El destello más brillante de Fire Emblem Fates

La mejor campaña en contenidos e historia. Es recomendable jugar antes a las otras dos versiones, y gozar al ver cómo se unen los elementos de ambas en esta perspectiva definitiva.

Te gustará...

Más que... Fire Emblem Fates: Estirpe

Y más que... Fire Emblem Fates: Conquista

Total

95



EL DATO
El juego incluye 14 disciplinas olímpicas y más de 30 personajes jugables de las sagas de Mario y Sonic





Género **Deportivo**
Compañía **SEGA**
Jugadores **1-4**
Precio **44,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
En agosto de 2016 se celebran los Juegos Olímpicos de Río de Janeiro, y dos deportistas de élite como son Mario y Sonic han formado sus propios equipos para participar en 14 deportes diferentes.

Mario & Sonic en los JJ.OO. de Río

La antorcha olímpica pasea por Wii U.

Los **Juegos Olímpicos de Río de Janeiro 2016** están a la vuelta de la esquina y dos deportistas de élite como Mario y Sonic no podían faltar a la cita. Tras calentar en Nintendo 3DS, el simulador deportivo protagonizado por la mascotas de Nintendo y SEGA se estrena en Wii U para que, descansados y bien entrenados, logremos las mejores marcas. ¿Serás capaz de conseguir la medalla de oro?

Conviértete en olímpico

Tras seleccionar nuestra bandera, nos trasladamos hasta **la playa de Copacabana**, que se ha transformado para la ocasión en una plaza central en la que accedemos a los distintos modos de juego: Partida rápida, Competición olímpica o Duelo de héroes. Estas tres modalidades se pueden disfrutar **tanto en solitario como en multijugador offline para cuatro usuarios**. El juego ofrece **14 disciplinas olímpicas** y un total de 17 pruebas que incluyen fútbol, rugby, voley playa, BMX, 100 m. lisos, triple salto, natación, boxeo, 4x100 relevos, jabalina, tiro con arco, tenis de mesa... En su mayor parte son clásicas de la franquicia y sus mecánicas no son complejas. Hasta los menos aficionados al deporte podrán superar todas las pruebas sin problema. Se basan en pulsar las teclas A, B y ZL de nuestro GamePad y el joystick

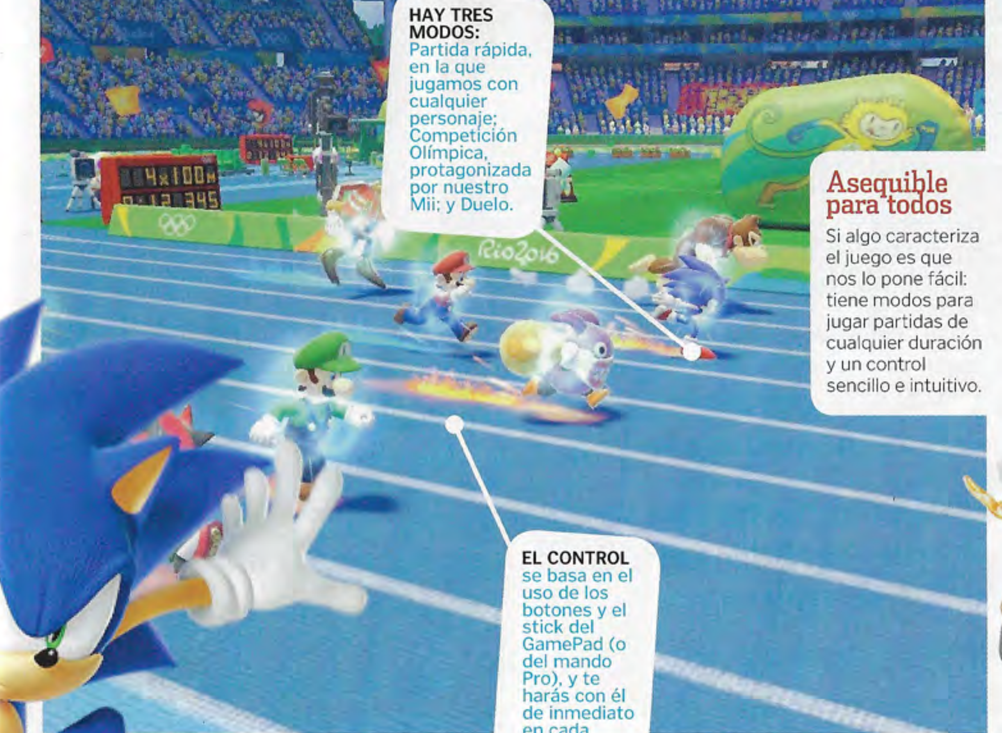


Duelo
Mario y Sonic son capitanes de equipo y nosotros elegimos a cuál de ellos pertenecer. La CPU selecciona aleatoriamente la competición y qué miembros de nuestro equipo participan en ella.

➲**El Rugby a siete debuta** como nuevo deporte en los Juegos Olímpicos de Río 2016 y no podía faltar en su versión consolera. Es uno de los más entretenidos.



➲**Las sedes oficiales de los Juegos Olímpicos de Río de Janeiro 2016** están presentes en el juego de Mario y Sonic, y se han recreado con gran fidelidad.



HAY TRES MODOS: Partida rápida, en la que jugamos con cualquier personaje; Competición Olímpica, protagonizada por nuestro Mii; y Duelo.

EL CONTROL se basa en el uso de los botones y el stick del GamePad (o del mando Pro), y te harás con él de inmediato en cada prueba.

Asequible para todos

Si algo caracteriza el juego es que nos lo pone fácil: tiene modos para jugar partidas de cualquier duración y un control sencillo e intuitivo.

amiibo deportivos

Las figuras amiibo tampoco se van a perder la cita Olímpica y nos traen muchas novedades bajo el brazo. Si completamos 25 competiciones, podemos comenzar a utilizar nuestras figuras. Son compatibles todas las figuras de Mario de las diferentes series (Dr. Mario, Mario 30 Aniversario, SSB...) y la de Sonic. Al jugar con ellas desbloqueamos contenido adicional como vestimentas para nuestro Mii y eventos especiales.



➲**Mario y Sonic** desbloquean ligas especiales al tocar el GamePad.

SI PUEDES INVITAR A UNOS AMIGOS A CASA, MEJOR: EL MULTIJUGADOR ES TOTAL

izquierdo. No todo es deportes, por la playa pasean Mii de distintas nacionalidades que nos cuentan anécdotas de sus países y nos dan trucos para superar todas las competiciones. Y, en nuestra residencia, **personalizamos a nuestro Mii** con ropa y accesorios.

Bailes en Copacabana

Y la playa esconde mucha más diversión. Al superar ciertas pruebas deportivas recibimos la visita de invitados especiales de las franquicias de Mario y Sonic, que nos retan a vencerles en duelos cara a cara en los que todo vale, hasta derribar al contrario con **un caparazón de tortuga**. Si salimos victoriosos, recibimos bonificaciones. Y no podía faltar el Carnaval de Río, que desbloquea diferentes desafíos.

A nivel técnico, cumple perfectamente y **algunas animaciones son muy chulas**. En definitiva, Mario & Sonic en los JJ.OO. de Río 2016 es un juego divertido y apropiado para estas fechas veraniegas.

➲ Puntuaciones

Valoraciones

➲Gráficos ★★★
Personajes bien recreados con gran variedad de animaciones.

➲Diversión ★★★
Desafíos, minijuegos y 14 competiciones para lograr el Oro.

➲Sonido ★★★
BSO repleta de guiños a la Samba. Voces en español.

➲Duración ★★★
Completarlo al 100% puede llevar más de 15 horas. Rejugable.

Fácil de jugar, entretenido y transmite perfectamente los valores de los JJ.OO.

Tiempos de carga. No incluye online. A la larga, se echan de menos más deportes.

Nuestra opinión

Citius, altius, fortius en el universo de Nintendo

Los JJ.OO. regresan a Wii U con un título sencillo y divertido con el que pasar los rigores del verano en solitario o en compañía de los amigos. Es entretenido y fácil de jugar desde el minuto uno.

Te gustará...

Más que... Mario & Sonic en Londres 2012 (Wii)

Menos que... Nintendo Land

Total

82

EL DATO
¿Serás capaz de acabar entre los primeros en las más de 20 carreras del rango G1? ¡Son de lo más exigentes!

Nintendo eShop



Género **Estrategia**
Compañía **Game Freak**
Jugadores **1**
Precio **6,99 €**
www.nintendo.es



Argumento
Conviértete en el mejor Jockey y haz que tu caballo corra como una centella... ¡resolviendo solitarios de cartas a toda velocidad!

Pocket Card Jockey

Juega tus mejores cartas para ser el Jockey número uno.

Escuchar las palabras **"Game Freak"** nos hace pensar automáticamente en Pokémon. No obstante, este estudio también nos ha traído otros juegos muy adictivos y capaces de retenernos delante de la consola unas cuantas horas. Este es el caso de **Pocket Card Jockey**: un juego de estrategia bastante peculiar para la eShop de 3DS que une los solitarios de cartas con... ¡las carreras de caballos!

¡Al galope!

En Pocket Card Jockey nos metemos en la piel de un joven cuyo sueño es llegar a ser **el mejor Jockey del mundo**. Pero claro, no se nace experto, y por no saber, al principio nuestro pequeño protagonista no sabe ni montar a caballo. Así que, al intentarlo, se cae y, catastróficamente... ¡muere! Menudo inicio... Sin embargo, todos tenemos un ángel de la guarda, y el de nuestro Jockey aparece para ayudarle a complir su sueño. Tras tener una pequeña conversación con él, llegan a la conclusión de que, como al chaval solo se le da bien jugar a las cartas, **si juega bien al solitario mientras corre** podrá hacerse con el gran premio al que aspira. Parece una locura, sí, pero la historia es así, ¡y nos encanta!

Al despertarnos vivos de nuevo, aprendemos la mecánica del juego: se basa en **completar solitarios mientras se disputan las carreras**, que se dividen en varias fases: la primera es la salida, en la que tenemos que acabar cuanto antes el solitario para salir entre los primeros. Y después, hay distintas partes de la carrera en las que varía la dificultad del juego de cartas. Resolver los solitarios lo antes posible siempre es la clave para llegar los primeros...







Para correr como rayos en estas carreras... lo que tenemos que hacer es superar solitarios de cartas lo más rápido posible. Tan surrealista como suena.



Conseguir nuevos caballos y descubrir cuál es el más rápido o el que tiene mejor aguante para soportar el último tirón de las carreras es clave.



EN LA CARRERA conseguirás cartas de "stamina", que potencian durante unos instantes la velocidad de tu caballo. Mide cuándo usarlas.

¡JUEGA A LAS CARTAS! Durante la carrera, tu misión es resolver los solitarios lo más rápido posible para que tu caballo corra como el viento.



TRAS LAS CARRERAS, conocerás a divertidos personajes dispuestos a ayudar con consejos y mejoras.

Y ANTES DE COMPETIR, compra mejoras y equípalas. Esta es una parte importante de la estrategia del juego.

ES UN JUEGO DE CARTAS, SÍ, QUE TRASLADA TU VELOCIDAD AL RESOLVER SOLITARIOS A LAS PATAS DE TU CABALLO

aunque conseguir **los potenciadores** que aumentan la motivación de nuestro caballo y que hacen que corra más deprisa también es de gran ayuda.

Solitario divertido

Dependiendo de nuestra clasificación recibimos como premio diferentes cantidades de dinero que nos ayudan a comprar **mejores monturas y equipo para las mismas**. Y, para dar un toque social al juego, también es posible conseguir caballos a través de códigos QR de las consolas de vuestros amigos o con la función de StreetPass.

Pocket Card Jockey nos ha sorprendido. Su desarrollo es muy adictivo, incitándote a disputar carrera tras carrera y mejorar tu posición. No es un juego para echarle muchísimas horas, pero para disputar partidas cortas resulta perfecto. **Está en inglés**, eso sí, pero si tienes algo de idea, cuando coges su mecánica el idioma no es una gran barrera. Puedes descargar ya la demo en la eShop de 3DS.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Estilo dibujo animado, le dan al juego un toque muy divertido.

Diversión ★★★
Si se te dan bien las cartas, tienes un pique asegurado.

Sonido ★★
La banda sonora va de maravilla con la estética animada.

Duración ★★
Completar el juego puede llevarte entre 11-13 horas.

Es un juego que engancha más de lo que parece y te atrapa con su humor.

El idioma (inglés) puede suponer un problema para los jugadores más pequeños.

Nuestra opinión

Una combinación llena de locura y diversión

Game Freak ha apostado por una mecánica diferente pero que funciona. Al final, acabas muy enganchado y con ganas de superar tus marcas completando los solitarios en cada carrera.

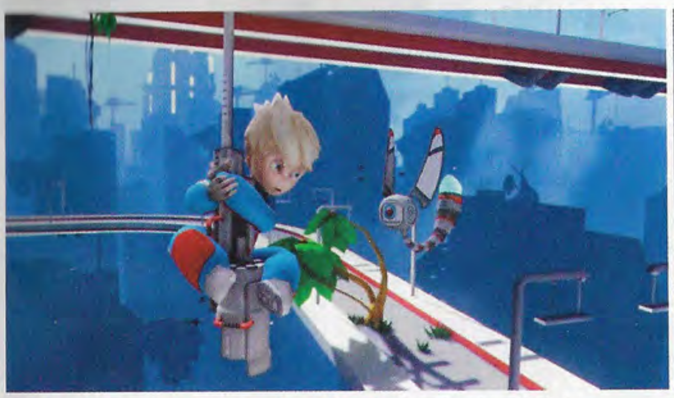
Te gustará...

Más que... Pokémon Picross

Menos que... Pokémon Trading Card Game (C.V.)

Total

80



Kick está dispuesto a conseguir una batería para su amigo el Robot Fennick, y para ello va a superar niveles de plataformeo 2D y estética futurista.



Kick no salta, sino que se propulsa con un rifle de plasma. El ángulo y la distancia del disparo a paredes o suelos marca nuestra trayectoria.







Nintendo eShop



7

Género **Plataformas**
Compañía **Abstraction Games**
Jugadores **1**
Precio **14,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Multijugador	★★
Duración	★★

Valoración

Un plataformas divertido y de mecánica original. Con un mejor diseño de niveles habría destacado.

Total
74

Kick & Fennick

Más que saltar, en este juego sales disparado.

Si tu mejor amigo es un robot y está a punto de quedarse sin batería, ¿serías capaz de recorrer **45 futuristas niveles de plataformeo 2D** para conseguirle una nueva? Hombre, seguro que tu respuesta es sí, pero cuando sepas que, en lugar de saltar, vas a propulsarte con un rifle de plasma, igual te lo piensas dos veces.

Saltos kamikaze

Efectivamente: lo que diferencia a Kick & Fennick del resto de los juegos de saltos es la forma de propulsarse de nuestro héroe, el joven Kick: apuntas su rifle contra paredes o suelo, **disparas y sales propulsado** en dirección contraria. El ángulo de tiro y la distancia a la pared o muro que recibe el impacto marca la parábola y la distancia de cada impulso. Tranquilo, no es complicado: antes de cada disparo aparece una línea de guía que indica la trayectoria que vas a seguir. Una vez en el aire puedes hacer un segundo disparo para cambiar de dirección y alcanzar mayor distancia (cuando vamos a ejecutar este segundo impulso, **la acción se ralentiza**). Kick & Fennick es divertido de jugar, aunque a larga el diseño de los niveles resulta repetitivo en lo estético y lo jugable, impidiendo que el juego alcance su potencial. Eso sí, los escenarios en los que aparecen portáles teleportadores tienen un toque puzle muy atractivo.



En algunos niveles debemos escapar de un una especie de pulpo robot gigante que nos persigue. ¿Por qué tanta hostilidad?

Regresamos al universo de Metroid Prime: Samus Aran impidió que los Piratas Espaciales siguieran experimentando con los Metroid. Ahora son los soldados de la Federación quienes luchan contra los piratas.

NINTENDO 3DS

- ACCIÓN
- NINTENDO
- 2 de SEPTIEMBRE

Metroid Prime
Federation Force



Táctil o botones

En este shooter subjetivo nos deplazaremos con el stick y, para dirigir **el punto de mira**, elegiremos entre mover la consola (gracias al giroscopio), el stylus o, si tenemos New 3DS, la Palanca-C.

Los nuevos héroes del universo Metroid.

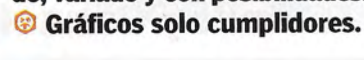
En 2009 Nintendo comenzó el desarrollo en DSi de un título de la subsaga Metroid Prime. Demasiado ambicioso para esa consola, el desarrollo pasó a 3DS, y el resultado será este juego creado por Nintendo y Next Level Games (Luigi's Mansion 2). Una aventura que, por primera vez, nos sumergirá en el universo Metroid desde un punto de vista distinto al de Samus Aran.

Súper robots

Kensuke Tanabe, el productor del juego, quería profundizar en el universo de Metroid mostrando la confrontación entre la Federación Galáctica y los malvados Piratas Espaciales, y por ello los protagonistas son los soldados de la Federación. En su pellejo viviremos misiones que podremos jugar en solitario, pero desplegarán todo su potencial en partidas cooperativas locales y online para hasta 4 jugadores. La clave estará en los Mech, los robots que pilotarán los soldados: los iremos equipando con distintas armas e ítems: cápsulas de reparación, misiles, diversos tipos de armas de rayos, inhibidores electromagnéticos... La idea es que cada jugador se especialice en una tarea durante la batalla, como si de un juego de rol se tratara. Todo, en un título de acción subjetiva que rebosará acción, pero también incluirá exploración, puzles y hasta plataformas. Ah y, aunque no será jugable, Samus hará acto de presencia...

Primera impresión

Un juego de acción profundo, variado y con posibilidades.



Gráficos solo cumplidores.



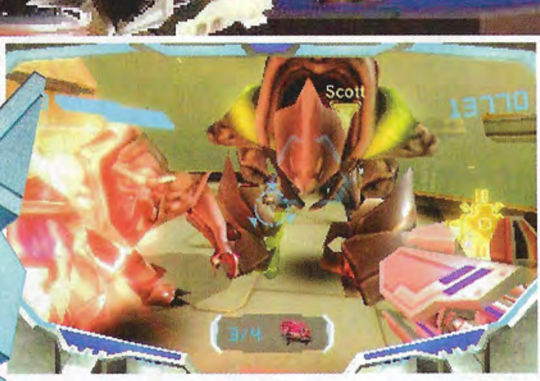
El juego será un "shooter" subjetivo en el que veremos la acción desde dentro de nuestro Mech. Aunque los disparos serán protagonistas, también habrá que explorar y resolver puzles.







PODREMOS JUGAR EN SOLITARIO, PERO AFRONTAR SUS MISIONES CON HASTA TRES AMIGOS SERÁ MÁS SATISFACTORIO





Entre misión y misión, jugaremos al Blast Ball: dispararemos a una bola de energía para empujarla a la portería contraria en partidos 3 vs. 3.

Esto es un "Mech", los robots que pilotan los soldados de la Federación. Personalizarlos con diferentes armas y equipo será uno de los atractivos del juego.

DIVERSIÓN GALÁCTICA

Aunque su aspecto gráfico sea discreto, Federation Force merece ser probado: ofrece grandes dosis de acción y libertad para aplicar estrategias cooperativas muy distintas en función del equipo y armas que elijamos. Habrá que estar atentos, porque promete.





➲ROL
➲ATLUS
➲24 DE JUNIO

Tokyo Mirage Sessions #FE

Cuando los crossovers se pasan de raros.



Menuda mezcla

En la pantalla del GamePad se puede abrir en todo momento **una red social ficticia** llamada Topic, que sirve a veces como chat con los personajes. Además, **nos da pistas** y se puede usar como mapa de las mazmorras y para tener info en los combates.

Esperábamos Tokyo Mirage Sessions con ganas porque es un crossover entre Shin Megami Tensei y Fire Emblem, pero no estábamos preparados para él: ¡vaya juego raro! Hay estudiantes que se van de compras, que actúan en la tele combatiendo contra criaturas rarísimas y que exploran cuevas llenas de demonios llamados Mirages. Algunos de ellos son nuestros aliados, y lo más extraño de todo, estos últimos están basados en personajes de Fire Emblem como Chrom, Caeda, Cain o Tharja. Si no los reconoces, no te culpamos, el diseño es atípico.

Los combates son propios de un RPG, aunque el sistema de ventajas y desventajas de las armas de Fire Emblem está presente. La combinación de personajes es importante también, pues hay golpes especiales llamados Sessions que se activan al tener dos personajes encadenados; también hay Special Performances que parecen invocaciones y ataques especiales de Mirages llamados Ad-libs Performances. Se pueden liar unos pollos espectaculares si se combinan bien personajes, algo que tenían en común ambas sagas. Por ahora, los combates de Tokyo Mirage Sessions #FE nos flipan, aunque tenemos que lamentar que el juego llega con textos en inglés.

Primera impresión

- **Combates intensos.**
- **A las tiendas físicas solo llegará la edición especial.**



➲**Itsuki Aoi** es el protagonista del juego, y aquí le vemos en su forma de combate.



Go!

Los Mirages son ayudantes que provienen de un universo ajeno al nuestro, esto es, al de Fire Emblem.

ESTAMOS ANTE UN CROSSOVER REALMENTE ÚNICO, Y LA ACCIÓN Y LA HISTORIA SON PROMETEDORAS

Sorry for the holdup. Th[...] here and ready to rock!

Los combates son una locura con muchas posibles combinaciones.

EXTRAÑA MEZCLA

No estamos ante un crossover muy ortodoxo: hay más de Shin Megami Tensei que de Fire Emblem, pero se pueden ver varias ideas de la saga de Intelligent Systems en el combate y en los Mirages, que son homenajes raros a varios de sus personajes.





➲ACCIÓN
➲COMCEPT
➲24 de JUNIO

Mighty No. 9

Una jugabilidad a lo Mega Man puesta al día.



Primero en Wii U

En junio llega la versión para la consola de sobremesa, pero al haber superado en la financiación con Kickstarter los **3,5 millones de dólares recaudados** habrá una versión también para 3DS, aunque aún no tiene fecha ni se ha visto nada.

En el futuro disfrutaremos de una vida pacífica regida por robots. La única violencia permitida serán las batallas entre máquinas en el Coliseo de Combate, donde los luchadores más conocidos son los Mighty, creados por el Dr. White. Hasta que un virus vuelve locos a ocho de ellos... Solo el noveno robot podrá salvarnos: ¡Mighty No. 9, también conocido como Beck!

Este es el atractivo argumento de Mighty nº 9, pero lo que llevó a 67.000 personas a apoyar el juego en la microfinanciación de Kicsksttarter fue que tras esta idea estaba Keiji Inafune, el padre de Mega Man. La serie protagonizada por dicho robot inauguró a finales de los años 80 un subgénero que combinaba plataformas y acción en 2D. Y Mighty No. 9 es un juego a lo Mega Man... pero no un clon. Comcept le ha dado un aire nuevo gracias a una habilidad muy concreta del protagonista: la Arremetida, que permite a Beck lanzarse a toda velocidad durante unos metros.

¡Absorción!

La Arremetida no solo servirá para acceder a plataformas lejanas, sino que, si al usarla chocamos con un enemigo al que previamente hemos debilitado, absorberemos su poder y Beck será más rápido y fuerte.

Una apuesta por las mecánicas de los arcades clásicos que se prolongará gracias a modos extra como el que nos enfrentará a todos los jefes finales. Además, tendrá multijugador cooperativo y competitivo (éste consistirá en ver quién termina antes el nivel con la máxima puntuación).

Primera impresión

- **Puro arcade, difícil y retador.**
- **Escenarios muy simplones.**

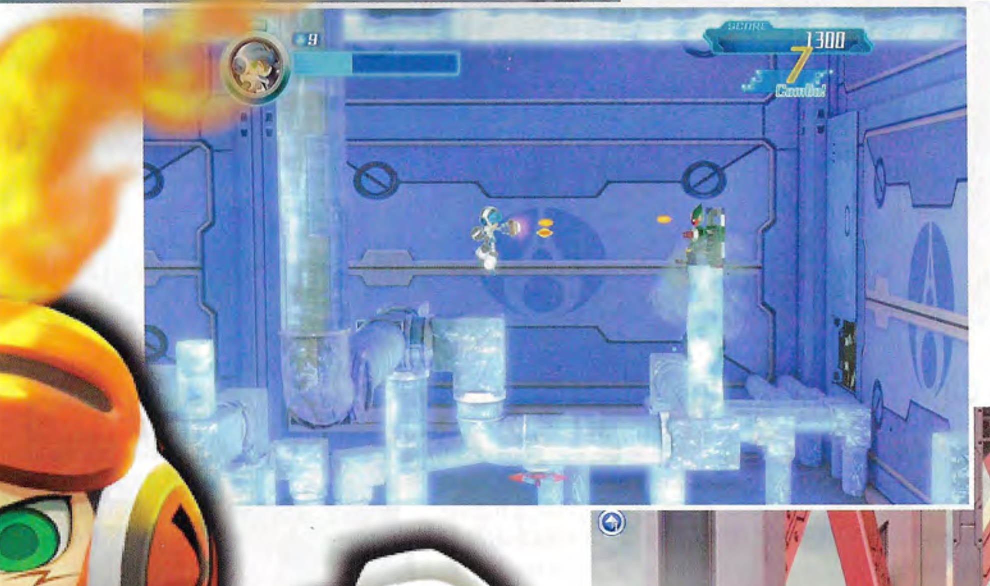




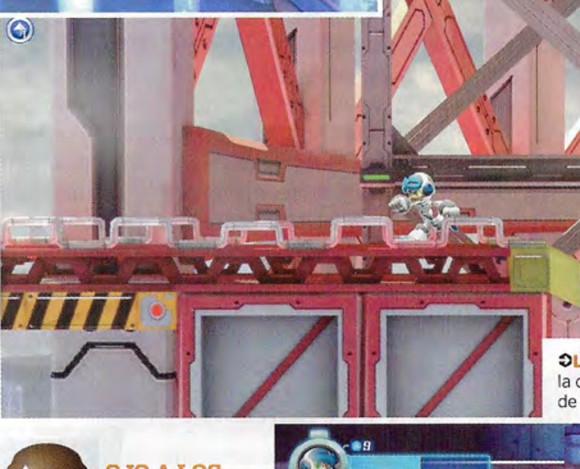




Pasaremos a toda velocidad por escenarios variados, aunque algunos de ellos no sean un prodigio gráfico...



LA CLAVE: AL USAR LA ARREMETIDA CONTRA UN RIVAL DEBILITADO, LE ROBAREMOS SUS POWER UPS



La estética del juego recuerda a la de Mega Man, pero con un estilo de dibujo animado aún mayor.

El robot Beck es el noveno de los Mighty. Siempre fue el más débil de los hermanos, pero ahora tendrá que emplearse a fondo y derrotar a los otros ocho para que todo vuelva a la normalidad.

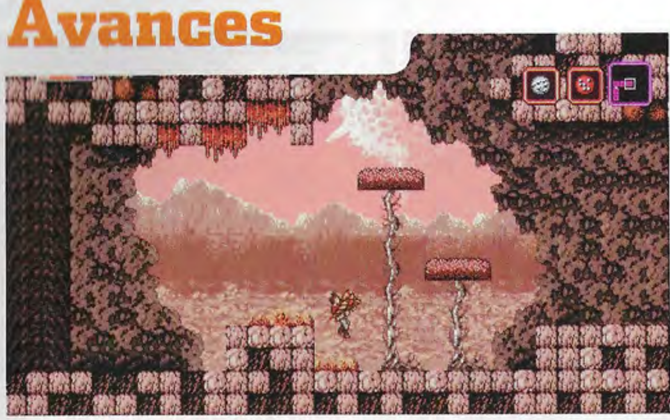




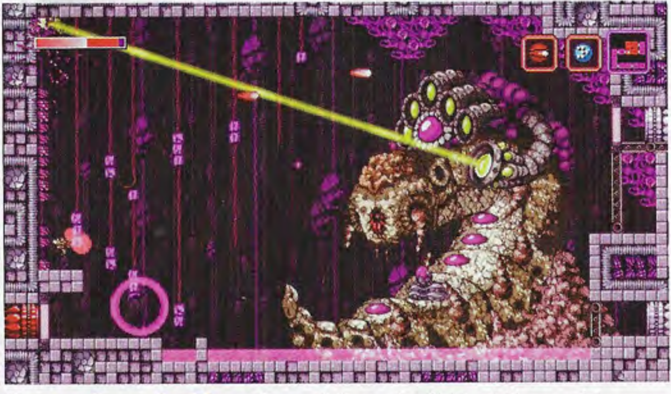
OJO A LOS JEFES

El trabajo de Inafune en Mega Man, Onimusha y Dead Rising nos hace confiar en el juego, y la inclusión de la Arremetida hace que el juego sea muy divertido, pero lo que más nos ha gustado son los enfrentamientos con los jefes finales, pura emoción (y dificultad).





El científico Trace despierta en un mundo hostil tras sufrir un accidente de laboratorio. Le espera una aventura que mezcla saltos, acción y exploración.



Las batallas con los jefes serán uno de los puntos álgidos del juego: criaturas de descomunal tamaño que dejarán muy "chiquitito" a nuestro protagonista.









AVENTURA
THOMAS HAPP GAMES
2016



Axiom Verge

El más digno heredero de Samus Aran.

La mejor aventura estilo Metroid de los últimos años es un juego indie creado por un solo programador... Podríamos estar hablando del genial Cave Storie del japonés Pixel, pero no: la historia se repite y, de nuevo, un solo hombre creó un juego inspirado en las mecánicas del mítico clásico de NES, pero que actualiza de manera brillante el género con nuevas ideas. El padre de la obra se llama Tom Happ, y su criatura, Axiom Verge, va a llegar a Wii U después de triunfar en otras plataformas.

¿En otra dimensión?

Un científico llamado Trace ha sido misteriosamente transportado a un mundo habitado por terribles criaturas pixeladas de aspecto alienígena. Un enorme laberinto 2D en el que podría paracer que Trace no tiene ninguna posibilidad de sobrevivir... Pero no es cierto: explorando este mundo fascinante, pronto dejará de estar indefenso. En su camino irá encontrando una enorme variedad de power-ups que irán desde armas hasta mutaciones genéticas que le darán habilidades sobrehumanas, además de permitirle acceder a nuevas zonas del extenso mapa. Precisamente, la enorme cantidad de mejoras y armas distintas cambiarán constantemente nuestra manera de pelear y explorar, en un juego capaz de sorprender cada pocos minutos.

¿Mapas e inventario?

A falta de la versión final, no sabemos si Axiom Verge aprovechará **la pantalla táctil del GamePad** para presentar los mapas y el extensísimo inventario, pero sería lo suyo...



¿Puede un puñado de píxeles convertirse en un héroe carismático? Pues sí, he aquí a Trace.

Primera impresión

La variedad de armas.
Al principio, es fácil perderse en el laberinto.









- AVENTURA
- PLAYTONIC
- INVIERNO 2017

Yooka-Laylee

El espíritu de Banjo-Kazooie se siente cada vez más vivo.



Para vosotros, nintenderos

Playtonic Games no lo oculta: Yooka-Laylee es una carta de amor a los nostálgicos de **N64**, y por eso ha decidido encargarse expresamente de la versión de **Wii U**, que vendrá repleta de coleccionables y extras como un modo **Toy Box**.

Todos los que vivimos los mejores años de Rare en Nintendo 64, esperamos Yooka-Laylee con la misma ilusión que un Mario o un Zelda; quizá por ello logró recaudar dos millones de libras en tiempo récord a través de Kickstarter. Un año después, Playtonic Games, estudio formado por parte del equipo de Banjo Kazooie, confiesa al mundo su amor "playtónico" por el pasado.

Nostalgia camaleónica

Aunque estaba previsto para octubre, habrá que esperar hasta 2017 por una buena causa: hacerlo más grande en contenido que Banjo y construir la mayor variedad posible de mecánicas y situaciones: fases en vagoneta a lo DK Country, toboganes de hielo, momentos de infiltración, disparos en primera persona o carreras sobre Yooka en modo rodante, que además podrá mimetizarse con el material que roce con su lengua. Los mundos estarán planteados como libros mágicos donde iremos recolectando páginas, que nos llevarán de islas flotantes con aires aztecas a parajes nevados a la luz de la luna llena, pasando por una sala recreativa custodiada por el dinosaurio Rextro "Sesentaycuatrus", uno de los múltiples guiños a los viejos tiempos. Su apartado gráfico cada vez más detallado, la épica banda sonora de David Wise y su clásico humor harán de este libro nuestras memorias de infancia.

Primera impresión

La esencia pura de la vieja Rare y su gran variedad.

¿Sorprenderá como antaño?



Los juegos de Kirby



El inconfundible héroe rosa estrena aventura en 3DS, así que toca repasar su trayectoria.



+info
Masahiro Sakurai (1970) es el creador de Kirby y de los Smash Bros., director de Kid Icarus Uprising de 3DS y columnista de la revista Famitsu.

Aunque parezca imposible, no todas las grandes sagas de Nintendo surgieron de la prodigiosa inventiva de Miyamoto. Es más, hubo una que fue ideada por un chaval recién contratado por un estudio externo. ¿Más particular aún? Ni siquiera nació en NES o SNES, sino que entró en nuestras vidas desde la mítica portátil Game Boy. Hablamos, por supuesto, de Kirby, cuyos orígenes están llenos de particularidades. Remontémonos a 1989, cuando Masahiro Sakurai entra a formar parte de la compañía HAL Laboratories a los 19 años. El estudio, que contaba desde sus inicios con nada menos que **Satoru Iwata como programador estrella**, había empezado a abandonar el mundo de los ordenadores en favor de la pujante NES, pero aquel año Nintendo sorprendió con una videoconsola portátil en la que se podían cambiar los juegos como si de una sobremesa se tratase. Dos meses después del lanzamiento llegó la adaptación del arcade Tetris... y Game Boy se convirtió en un fenómeno de masas. Así las cosas, el primer encargo para el joven Sakurai fue un juego para la portátil, y éste se propuso idear un plataformas sencillo, que todo el mundo pudiera jugar y hasta completar.

Del boceto... al boceto

Game Boy estaba en el bolsillo de casi cualquier aficionado a los videojuegos, y además Tetris era tan universal que padres, madres y hermanas también hacían uso de la consola. Ya teníamos diseñador, plataforma, género y plan. Pero, ¿cómo sería nuestro nuevo héroe? Sabiendo qué tipo de juego querían, Sakurai esbozó un círculo con ojos



Hace 14 años que los circuitos de Game Boy vieron nacer una de las pocas sagas clásicas de Nintendo que no se estrenó en la inmortal NES.



Planet Robobot se acaba de estrenar en 3DS, siendo la 18ª aventura de la saga principal. Kirby mantiene su esencia... pero en el siglo XXI.

Un héroe de bolsillo

Aunque todas las consolas de sobremesa han tenido al menos un Kirby, la saga nació y se desarrolló principalmente en portátiles, que es donde más nos gusta jugarlo. Kirby's Epic Yarn de Wii es el más vendido de los no portátiles, y ocupa el 6º puesto del ranking.



Juegos

1992 GB Kirby's Dream Land



1993 NES Kirby's Adventure



1995 GB Kirby's Dream Land 2



1996 SNES Kirby Super Star







EL DATO
Nuestra querida bola rosa cuenta ya 25 aventuras como protagonista, superando los 35 millones en ventas.



El look más particular lo lució en el Epic Yarn de Wii ya que, aunque estamos acostumbrados a verle con los atuendos de todo aquel al que absorbe, en este juego estaba formado por hilos de lana.

y zapatos para que el equipo fuera trabajando. Pasaban las semanas y nadie rediseñaba la bola; de hecho, se fueron encariñando tanto con ella que le pusieron nombre: Popopo. Llegados a un punto del desarrollo, era evidente que el protagonista se iba a quedar así. Pero claro, Game Boy no era NES, y por muy avanzado que estuviera el juego, el héroe no tenía color... pero sí la caja, las imágenes para la prensa, etc. Miyamoto lo quería amarillo, pero a Sakurai le parecía genial rizar el rizo y hacerlo rosa. **¡El héroe iba a ser una bola rosa!** Claro que la comunicación no era la de nuestros días, y en Nintendo América no se enteraron muy bien... y la pusieron blanca en aquella famosa portada.

Levantando el vuelo

En una industria llena de juegos de plataformas, para triunfar había que diferenciarse y Kirby era más que particular. Su diseño al completo estaba muy pensado para lucir bien en Game Boy, el protagonista



Dream Course fue una de esas rarezas de los primeros años. Game Boy tuvo varias de ellas.

era muy especial, y sus habilidades también: podía inflarse de aire para volar y tragarse a los enemigos para escupirlos en forma de estrellas. Además, el juego era fácil de completar, pero con retos adicionales si lo terminabas una o dos veces: una mayor dificultad y la posibilidad de elegir salud y vidas. El juego vio la luz a mediados del 92 en todo el mundo, y su éxito, con más de 5 millones de copias

Con cruceta, stick o lápiz... es Kirby

En esencia, la mayoría de los juegos de Kirby son plataformas clasicos 2D. Así nació, y así han sido la mayoría de las entregas, incluida la última. Sin embargo, desde el principio salieron spin-off (como el Pinball o el Block Ball) y la saga ha vivido cambios en la jugabilidad. En N64 se mantuvo la jugabilidad 2D, pero con gráficos poligonales. A GameCube llegó el asombroso Kirby Air Ride, un juego de carreras, y luego hemos tenido un par de entregas de control táctil para DS y Wii U, y hasta un título de lucha.



LA SUBSAGA DEL PINCEL ha hecho un gran uso de las pantallas táctiles. Controlamos a Kirby dibujando líneas.



LA LUCHA A LO SMASH BROS. empezó como un extra del Triple Deluxe, pero ya tiene su propio juego en la eShop.

NINTEDO DS, CON 4 TÍTULOS, ES LA CONSOLA CON MÁS JUEGOS DE LA SAGA PRINCIPAL, PERO GAME BOY REINA CON 6 SI CONTAMOS TAMBIÉN LOS SPIN-OFF

1997
SNES
Kirby's Dream Land 3



2000
N64 Kirby 64: The Crystal Shards

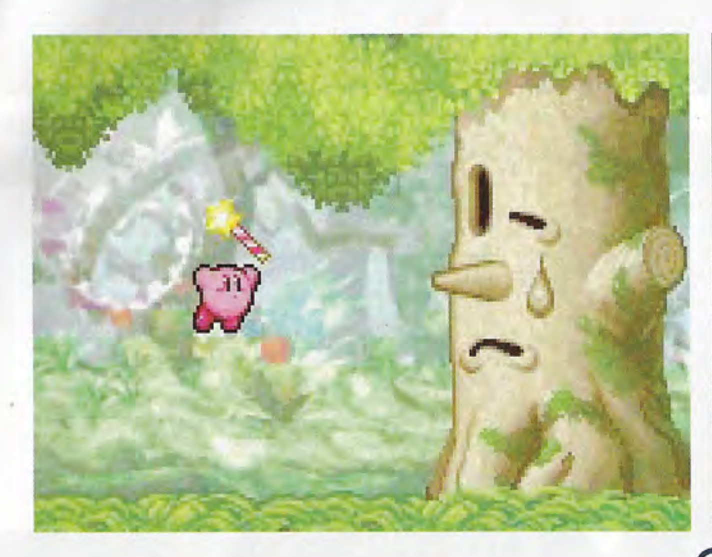


2002
GBA
Kirby: Pesadilla en Dream Land



2003
GC
Kirby Air Ride







HAL Laboratory, de MSX a Smash Bros.

HAL LABORATORY, INC.

Hoy día lo conocemos como un desarrollador interno de Nintendo, pero la historia de HAL se remonta a 1980 nada menos, cuando se hicieron un nombre en la industria diseñando juegos para Commodore y, sobre todo, MSX. Antes de acabar la década, NES ya empezaba a ser el centro de sus esfuerzos, y títulos como Adventures of Lolo o, sobre todo, Mother, les pusieron en el candelero. Aunque la revolución llegó con la contratación de un jovencísimo Masahiro Sakurai y aquel súper éxito llamado Kirby's Dream Land. El héroe rosa se convirtió en el buque insignia de la compañía durante dos generaciones, hasta que los circuitos de N64 permitieron el sorprendente Super Smash Bros. en 1999, un título que vendió aún más que Kirby. A ellos debemos también tres Pokémon (el Ranger de DS, y el Snap y los dos Stadium de N64). Eso sí, en Super Smash Bros. Brawl para Wii, codesarrollado por varios equipos, HAL apenas participó y Sakurai ya no estaba en el estudio.



vendidas, fue instantáneo... e irrepetible, ya que ninguna entrega posterior ha alcanzado cifras parecidas. Sakurai había entrado por todo lo alto en la industria y ahora le tocaba empezar a sacar secuelas. La primera de ellas estaba clara, tras los tres años de desarrollo del primer Kirby, menos de uno debía bastar para trasladar el éxito a NES. La "Famicom" sí tenía colores, así que al fin todos supimos que Kirby era realmente rosa, pero en la consola de los Super Mario Bos. el concepto no fue tan exitoso. De hecho, **Kirby no llegó a ser un auténtico súper ventas en ninguna consola de sobremesa hasta el fenómeno Wii**, donde el excelente Epic Yarn (2010) se colocó como el único Kirby no portátil capaz de superar los 2 millones en ventas. Pero HAL dependió tanto de Kirby en esos primeros años que, entre spin-off y aventuras clásicas, lanzó dos títulos al año. Las ventas bajaron y Sakurai estaba cansado de la franquicia. Tras el juego de carreras de GameCube (Air Ride, 2003), abandonó HAL y fundó su propia compañía, Sora LTD. Así gozaría de mayor libertad creativa (aunque pronto se alió con Nintendo de

2004
GBA
Kirby y el Laberinto de los Espejos



2005
DS
Kirby: El Pincel del Poder



2006
DS
Kirby: ¡Roedores al ataque!



2008
DS
Kirby Super Star Ultra



2010
Wii
Kirby's Epic Yarn





nuevo, ya que la Gran N y Sora LTD. crearon conjuntamente el estudio Project Sora para desarrollar Kid Icarus Uprising de 3DS).



+info
Saturo Iwata (1959-2015) El añorado presidente fue programador de HAL desde los inicios hasta que Nintendo le fichó en el año 2000.

Un universo propio

Después de Kirby's Adventure de NES, Kirby ganó su poder más reconocible: **copiar las habilidades de los enemigos absorbidos**. Su mundo también fue creciendo, y varios de sus personajes son ya clásicos, como King Dedede (antagonista original) y Meta Knight, que debutó en NES. El escenario habitual es Dream Land, que pertenece al planeta Pop Star, aunque el Epic Yarn de Wii transcurre en Patch Land, y en el Crystal Shards de N64 nos fuimos de ruta por la galaxia. Ahora toca pilotar un robot y salvar el mundo de los extraterrestres en Planet Robobot, nueva evolución de la saga que recoge el genial testigo del Triple Deluxe en 3DS.

TRAS DOS SÚPER VENTAS EN NINTENDO DS, LA SAGA ENTRÓ CON FUERZA EN 3DS, Y SEGURO QUE REPETIRÁ ÉXITO CON EL NUEVO PLANET ROBOBOT

Kirby abarrota la eShop



21 juegos de Kirby hay disponibles entre las eShop de Wii U y 3DS. Además de los spin-off más destacados, está toda la saga principal a excepción del Kirby Air Ride de GC (si es que puede considerarse de la saga principal) y Kirby Super Star Ultra de DS. Si te ha gustado este repaso, contáctate a la tienda virtual.

Juego	Año	Consola	Disponible	Precio
KIRBY'S DREAM LAND*	1992	GB	3DS	3,99€
KIRBY'S ADVENTURE*	1993	NES	Wii U - Wii	4,99€
KIRBY'S ADVENTURE (3D CL.)*	1993	NES	3DS	5,99€
KIRBY'S PINBALL LAND	1993	GB	3DS	2,99€
KIRBY'S DREAM COURSE	1994	SNES	Wii U - Wii - 3DS	7,99€
KIRBY'S BLOCK BALL	1995	GB	3DS	2,99€
KIRBY'S DREAM LAND 2	1995	GB	3DS	3,99€
KIRBY SUPER STAR	1995	SNES	Wii U - Wii	7,99€
KIRBY'S DREAM LAND 3	1997	GB	Wii U - Wii	7,99€
KIRBY'S STAR STRIKER	1997	GB	3DS	2,99€
KIRBY 64 THE CRYSTAL SHARDS	2000	N64	Wii U	9,99€
KIRBY: NIGHTMARE IN DREAM LAND	2003	GBA	Wii U	6,99€
KIRBY Y EL LABERINTO DE LOS ESPEJOS**	2004	GBA	Wii U	6,99€
KIRBY: EL PINCEL DEL PODER	2005	DS	Wii U	9,99€
KIRBY: ¡ROEDORES AL ATAQUE!	2007	DS	Wii U	9,99€
KIRBY'S EPIC YARN	2010	Wii	Wii U	19,99€
KIRBY MASS ATTACK	2011	DS	Wii U	9,99€
KIRBY'S ADVENTURE WII	2011	Wii	Wii U	19,99€
KIRBY TRIPLE DELUXE	2014	3DS	3DS	39,99€
KIRBY FIGHTERS DELUXE	2014	3DS	3DS	6,99€
KIRBY Y EL PINCEL ARCOIRIS	2015	Wii U	Wii U	39,99€
KIRBY PLANET ROBOBOT	2016	3DS	3DS	39,99€

* A mitad de precio hasta el día 23 de junio. ** Fue parte del Programa Embajador de 3DS, pero actualmente no está disponible en la eShop de 3DS, sí en la de Wii U.

2011 DS Kirby Mass Attack



2011 Wii Kirby's Adventure



2014 3DS Kirby Triple Deluxe



2015 Wii U Kirby y el Pincel Arcoíris



2016 3DS Kirby Planet Robobot



Comunidad

La única red social de papel donde no hay límite de caracteres para responder a vuestras dudas, opinar sobre el mundo Nintendo, compartir vuestras mejores creaciones o invitaros a jugar con la revista.

Los amos del GamePad

Este mes, hemos gastado todo el presupuesto en tinta para imprimir estas cuatro obras de "fan art".



Splatoon ha cumplido su primer año de vida: más de cuatro millones vendidos, la IP más exitosa de Japón desde Wii Sports y este bello homenaje de **Mimimi2000** en Art Academy. Sí que han llegado alto estos calamares...



Kirby ha vuelto a 3DS con su armadura bien engrasada, pero estos 24 años han dado para muchas transformaciones; el amigo **jojo7070** ha reunido casi 50 de ellas en esta curradísima composición. Le ha salido redonda.

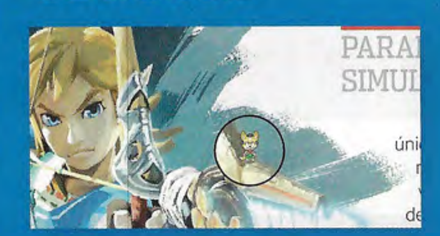


Zelda Wii U ha sido el gran protagonista del E3, pero ¿será capaz de superar al atemporal Ocarina of Time? El dibujante **rhomboid** lo recuerda con este retrato tan "cuco" de Talon niña y mujer en el Rancho Lon Lon.



El crossover definitivo combina Splatoon, Mario y Zelda en una misma escena gracias al buen pulso de **kiizuh.** ¿Os imagináis un DLC gratuito con disfraces de Linkle y Mario? ¡Ya sólo con el A.C.U.A.C. nos conformaríamos!

SE BUSCA



#BuscandoaFox (nº 285)
Por favor, no nos rayéis el Arwing con una llave en venganza por lo del mes pasado... Sí, confundimos "esconder a Fox pixelado" con "esconder un píxel de Fox", pero prometemos que estaba sobre la ballesta de Link en la página 5. ¡Merecéis un piso en Cornería si lo cazasteis!



Y este mes: Litten
Si encontrar a Fox estaba frío, frío... esta vez os lo hemos puesto caliente, caliente con el felino inicial de Alola, la nueva isla de Pokémon Sol y Luna. Si lo atrapáis entre las páginas de la revista, hacedle una foto y subidla a Twitter usando **#BuscandoaLitten...** pero no os queméis.

Los más zorros del mes pasado

- @TheEpicMat297
- Iván García Doñas @DonasIvan
- Francisco jose @kisko88
- @Migueffy
- @cardmon19
- Chari senpai @carlossanjoses1
- Jesús Hernández @Jesusjhernand
- @zenmetsu4936
- Manu @boladenieve08
- Iker @Iker13palencia
- Mª Carmen @MC2615
- María Rodríguez @Maria_Crossing
- @jularocastell
- @Jmalpera
- @luismiPT03
- Jesús @jesotoserra
- @Edgeygodot
- @FerminGamboa



Nintendo®

Nintendero del mes Gavilán

"Yo-Kai Watch es una auténtica pasada".

¿Cómo empezaste en el universo Nintendo?
Igual que nos marcó y enamoró a todos: metiéndonos en la piel de personajes como Mario o Link. Es algo que no se puede describir con palabras; sólo había que ver la sonrisa que se nos dibujaba y cómo se nos iluminaban los ojos cuando jugábamos a Super Mario World en Super Nintendo o a Wind Waker en GameCube.

¿Cómo te hiciste youtuber?
Comencé haciendo vídeos para entretener a mi sobrino y enseñarle a pasarse los niveles de Super Mario Sunshine, Mario 3D World... Hasta que un día descubrí una sensación que haría que, a día de hoy, persiga un gran sueño haciendo lo que de verdad me gusta: jugar y hacer sonreír a las personas.

¿Cuál es tu mayor logro en Inazuma Eleven?
Sin duda, la cantidad de personas maravillosas que he conocido gracias a esta estupenda saga. En cuanto al juego, creo que ganar los partidos finales a la primera, porque soy muy malo, pero me lo paso genial jugándolo y eso se nota.



Inazuma Eleven DS, Mario Sunshine y Kingdom Hearts son mis juegos TOP.

¿Qué te está pareciendo YO-KAI WATCH?
Es una auténtica pasada, ahora entiendo por qué ha triunfado tanto en Japón; un juegazo totalmente vivo, dinámico y al que, una vez empiezas a jugar, no paras. He de decir que siento debilidad por los nombres de los personajes... ¡Son la caña! Me pateo Floridablanca entera cada día en busca de los Yo-kais más TOP. ¡110% recomendado, "cabesas"!

¿Qué crees que será NX y qué juegos esperas?
Creo que va a ser la GameCube del futuro. Tendrá grandes titulazos y no pasará desapercibida. Confío en la deseada continuación de Super Mario Sunshine, un Metroid como el que todos estamos deseando disfrutar, un YO-KAI WATCH en 3D y, por último, un Inazuma.

¿Cuál es tu mayor anécdota como jugador?
Mi gran anécdota que nadie conoce tuvo lugar un día mientras jugaba al PES 2008: perdí un partido en la última jugada y solté el mando en el aire. Total, que la ventana estaba abierta... y ya os imagináis cómo finaliza la historia (risas). Y como youtuber, un día del verano pasado emití un directo a las 3:00 de la mañana... en el que aparecía estudiando.



PAPI GAVI
Nombre real: **Alejandro Gavilán**
Edad: **18 años**
Ciudad: **Madrid**
Nº de suscriptores: **26.200**
YouTube: **El canal de Gavi**

¿Qué ofreces en tu canal?
Por encima de todo, encontraréis Inazuma Eleven, juegos de Level-5 (son mi debilidad), pero siempre suelo subir vídeos que hagan a este canal distinto a los demás: juegos muy "random" con una edición delicada y cachonda.



Sonic, Sora y Mark Evans son mis tres personajes favoritos.

¿Por qué eres nintendero?
Es sencillo: Nintendo tiene nuestra infancia, con sagas como Pokémon, Mario, Kirby... Es algo único que nos ha brindado desde niños.

¿Qué sagas te gustaría ver en smartphones?
Tengo ganas tremendas de que saquen en España el YO-KAI WATCH Wibble Wobble para móviles, aunque el gran Animal Crossing en mi móvil no va a faltar.

¿A qué otros youtubers quieres nominar?
A mis "cabesas" GoldeM, MrGaryGaming y Bl3ssur.



Nintendo es historia

Por @Gustarfox

Cuando oigo a alguien decir que a Nintendo le quedan unos años, supongo que se refiere a otros 127 reinventándose e innovando para entretener al mundo. Subestimar a Nintendo es ignorar la historia de la única compañía de videojuegos que ya estaba ahí cuando nacieron nuestros abuelos, y que ha sobrevivido a guerras mundiales, crisis económicas y fracasos sin los cuales no habrían existido sus éxitos.

Wii U será recordada como la consola de sobremesa menos vendida de Nintendo, pero también como el puente que nos llevó de **Wii** a **NX**, como lo fue GameCube entre N64 y Wii, y mientras los analistas se queden con las cifras, los jugadores nos quedaremos con los juegazos inolvidables que nos han dejado ella y todas sus predecesoras: obras que han creado géneros, redefinido otros y moldeado la industria a su imagen y semejanza.

Aparte de lo que nos depare **NX**, Nintendo seguirá creciendo como cuando vivió de vender naipes como ese de arriba, juguetes únicos, juegos de mesa, aspiradoras, sopas de fideos, material de oficina o las recientes amiibo, porque lo que ha hecho de ella una compañía eterna no han sido sus aciertos, sino su capacidad para aprender de los errores sin dejar nunca de arriesgar, explorar nuevos mercados y maravillarnos ante una pantalla, ya sea portátil, de TV o de cine, como ocurrirá en pocos años.

Tienen razón quienes dicen que Nintendo es historia: la que avala el futuro de quien lleva un siglo y cuarto guardándose un as en la manga con una gran N en su interior. Y los que le quedan.

Nintendo Online Store



¡Hola a todos! Soy el llavero de Toad, uno de los muchos artículos oficiales que ya podéis encontrar en la nueva Nintendo Online Store. Os espero en: http://nos.nintendo-europe.com



16,00 euros

Sé una Game Boy andante con esta original camiseta blanca de tejido 100% algodón. Pulsar los botones con ella puesta puede provocar cosquillas... y esta no necesita pilas.



3,00 euros

No pierdas las llaves nunca más con estos llaveros de goma perfectamente detallados y agradables al tacto. Tienes mucha más variedad en la pestaña 'Varios' de la web. El precio es por unidad.



16,49 euros

Esta gorra zeldera de béisbol es la aliada perfecta para protegerse con estilo de la cegadora luz solar del Valle Gerudo. El emblema de Hyrule está bordado en relieve, a juego con el color de la visera.



46,00 euros

Una chaqueta de punto de Zelda como ésta sólo puede estar cosida por la abuelita de Link... o Linke, porque es para chica. Su textura es comodísima para andar por casa cuando refresca por las noches, y tiene dos bolsillos para guardar rupias... o lo que quieras.



22,99 euros

Luce piernas nintenderas con estos leggings para chica estampados con champiñones. También encontrarás un diseño mucho más colorido con varios personajes del Reino Champiñón en el apartado 'Ropa' de la Store.



34,00 euros

Échate la historia de Nintendo a tus espaldas... y lo que desees llevar en esta mochila diseñada como el clásico mando de NES. Es de material resistente y mide 51 cm. de largo por 29 cm. de ancho. Ideal para llevar las toallas de la piscina... y la magnífica Revista Oficial Nintendo. ;)





12,00 euros

Estos peluches de Yoshi verde, azul y rosa no son de lana como sus amiibo, pero sí mucho más suaves y creciditos: 16 cm. de alto. Aunque para gigante, el Yoshi verde de 45 cm. por 54 euros que os espera en la sección 'Juguetes'.

*IVA incluido. Gastos de envío no incluidos.



El Cartero de R.O.N.

Este hombre sigue sin enterarse de que existen los emails... pero os respondemos igual.

Fabio Serrano

¿Creéis que Yooka-Laylee saldrá también en NX?

No hay datos oficiales, pero tras el anuncio de su retraso hasta el primer trimestre de 2017, la simultaneidad de ambos lanzamientos (recordemos que NX sale en marzo) aumenta las posibilidades de una versión. Por cierto, si ya le teníamos ganas al auténti-



co sucesor de Banjo-Kazooie, el tráiler del E3 y la enorme variedad de entornos y mecánicas que muestra ha desbordado todas nuestras cotas de "hype". Lo que sí sabemos es que Playtonic le está poniendo más mimo a la versión de Wii U en honor a los fans de Nintendo y la añorada Rare de N64. Menuda pintaza tiene.

Estefanía Morales

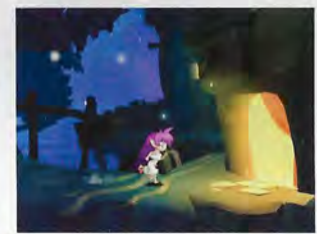
¿Llegarán a España los dioramas para las amiibo de Mar y Tina? Si no es así, ¿cómo puedo comprarlos?

Por ahora sólo saldrán en Japón, pero si quieres tenerlos lo antes posible puedes comparlos online a través de Play-Asia.com por unos 13,70 euros, a partir del 7 de julio.



Alberto Turrión

¿Hay más juegos de la eShop que vayan a salir en versión física, como Shovel Knight o Teslagrad?



Shantae Half-Genie Hero tendrá su versión física el 27 de septiembre en América (aún sin fecha para Europa), y otro que también podría llegar en disco según una filtración de Amazon es el genial Runbow para 3DS y Wii U. El que sí está confirmado es Minecraft de Wii U en físico para el 30 de junio, con el contenido de Super Mario ya incluido.

Rafael Corrales

¿Es cierto que habrá un nuevo DLC para Mario Kart 8?



El rumor proviene de un tuit emitido desde la cuenta oficial de Nintendo donde aparece una imagen del Desierto Kalimari de Mario Kart 64 con el mensaje "Quien esperar puede, alcanza lo que quiere". Algunos han querido entrever un guiño a un posible DLC nuevo que incluya dicho circuito, pero no es más que un "meme" como tantos de otros juegos que Nintendo publica en sus redes sociales.

Luis Sahuquillo

Me he enterado de que Disney ha cancelado la saga Disney Infinity. ¿Qué pasará con las actualizaciones de Infinity 3.0?

La noticia nos ha pillado a todos por sorpresa. La última actualización (no sabemos si habrá más) ya está disponible desde hace varios días, y el último Play Set que se pondrá a la venta a finales de este mes será el de Buscando a Dory. Aunque no está claro si será el último, todo apunta a ello. Con lo que molaban...



Noelia Vieites

Estoy gozando con las armas de la última actualización de Splatoon, pero he oído que van a ser las últimas. ¿Es verdad?

¡Imposible saberlo, querida amiga! Nintendo no ha anunciado de momento más actualizaciones, pero tampoco ha confirmado que no vayan a existir... En cualquier caso, la actualización del 8 de junio nos ha traído nueve armas nuevas, dos tipos de equipamiento y ajustes en otras armas y escenarios.



Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a la siguiente dirección de email:

revistanintendo@gmail.com



#PreguntaRON

¿Cómo te gustaría que fuese la próxima IP nueva de Nintendo?



Adrymez @Adrymezz
Me gustaría una **aventura plataformera** a lo Banjo & Kazooie, ¡pero con el **dúo Duck Hunt** como protagonista!



Klopusta @patosalvapor
Me encantaría una saga al **estilo Layton** pero innovadora, una saga de puzles que nos hagan poner en marcha el coco.



Carpevi @Carpevi8
Me gustaría que fuese un **FPS de ciencia ficción** con multi local y gran variedad de armas. Algo que supere al imbatido Perfect Dark.



Francisco J. Ruiz @CiskoNokia
Me gustaría un **survival horror** al más puro estilo Eternal Darkness; creo que la gran N debería volver a apostar por ese género.



Shergiock @_Shergiock_
Podrían volver a crear juegos **RPG de estilo Mother**. Se echa mucho de menos, más aún sabiendo que la trilogía ya se cerró.

#PasatiempoRON

En esta cuadrícula se esconde un personaje oculto... Para revelar su identidad, coge un rotulador, boli o lápiz y rellena las casillas indicadas. Cuando lo completes, hazle una foto y súbela a Twitter con la etiqueta #PasatiempoRON. Y ya si lo coloreas a tu gusto, ¡serás nuestro ídolo!

2. H, I, J, K, L, N, Ñ
3. F, G, M, O
4. E, N, P
5. D, I, K, P
6. D, I, K, P
7. C, I, K, P
8. G, H, L, M, P
9. B, E, J, P
10. B, E, J, O
11. C, D, E, O
12. B, F, O
13. B, G, Ñ
14. B, G, N, Ñ
15. C, H, L, M, O
16. D, G, H, I, J, K, P
17. E, F, G, K, L, M, N, Ñ, O

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		

Solución del mes pasado: Los paneles premiados del Rasca y Gana son B y C. La pista era el color de las letras de Bonus Challengue. Felicidades, @Nintendonyer!

El Tablón

Los fan arts son mucho más que dibujos, y estos son los más brillantes del mundo.



16-bit Waker
Por kuniokun95



New 3DS Rotom
Vía EpicPaldesigns



Dinorama
por Zuliban



Miedo a los tatuajes
Por DaneGrannon



Samus Traje Climático
por First4Figures



Litten de peluche
Por raichusx



Hyrule 64 Por CreativeBoxGaming.com



Mario Kart 9
Por Matias Klingsholm



Mi vecino Rowlet
Por Frenxir



¿El mejor juego?

Por Roberto Ruiz Anderson

El debate sobre cuál es el mejor videojuego de la historia siempre ha sido muy recurrente. Y, siempre que surge dicha cuestión, son juegos de Nintendo los que vienen a la mente. Pero, ¿qué factores deberíamos tener en cuenta para honrar a un juego con semejante distinción? En mi opinión, lo más importante es tener en cuenta qué ha aportado el juego a la industria, y cómo ha influido en los que vinieron después.

La respuesta más repetiva a esta gran pregunta suele ser The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Teniendo en cuenta lo que expliqué antes, para mí es sin duda el mejor juego con jugabilidad 3D de la historia. Mostró el camino de cómo debían ser las aventuras en escenarios tridimensionales, con multitud de grandes ideas nunca antes vistas; y lo hizo con una calidad apabullante, una jugabilidad extraordinaria y una de las mejores bandas sonoras que se han oído en una consola.

Pero creo que incluso por encima de Ocarina of Time me quedaría con el Super Mario Bros. de NES. Ningún otro juego ha creado un impacto semejante: estableció una serie de mecánicas que han sido imitadas hasta la saciedad.

Eso sí, si tuviera que decir cuál es el mejor juego de la historia (no sólo videojuegos, sino juegos en general) diría que el ajedrez. Adoro los videojuegos, pero creo que ninguno ha alcanzado la increíble profundidad y perfección del mítico juego de tablero.



YO-KAI WATCH®

¡Bienvenidos a la sección favorita de espíritus y humanos, el práctico de YO-KAI WATCH! ¿Se te resiste algún jefe? ¿Quieres descubrir los secretos y curiosidades de Floridablanca? Acompáñanos en nuestra aventura entre los capítulos 5 y 10. ¡No seas fantasma!

CAP. 5: EL ANILLO PERDIDO

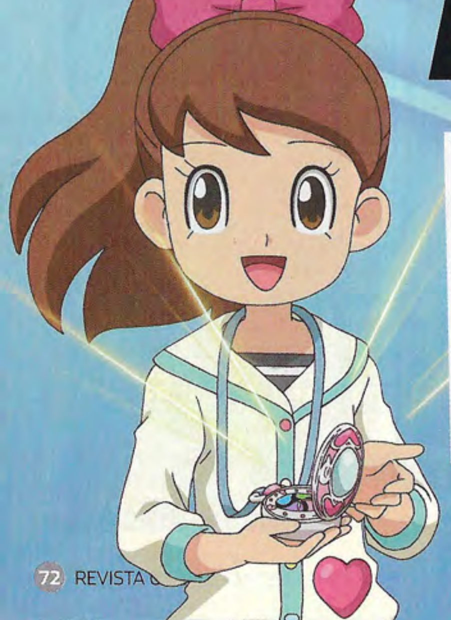


JEFE FINAL: BERGANTÍN

¿Sabías que tanto Bergantín como su ataque "No corta el mar" sacan esos nombres del poema de Espronceda "La Canción del Pirata"?. ¡Para que luego digan que los videojuegos no enseñan nada! Este jefe pescará otros Yo-kai en medio de la batalla. **Algunos podrán curar a Bergantín.** ¡Deshazte de ellos fijándoles como objetivo para centrarte en el jefe sin interrupciones!



CAP. 6: LO QUE PAPÁ SE OLVIDÓ





CÓMO ENCONTRAR LA TIRA CÓMICA 2

El mes pasado ya os contamos como encontrar la primera tira cómica del juego, ¡pero hay más, y te vamos a ir revelando la localazación de todas! La segunda la encontraremos en **la habitación de Oso,** en Cumbres Floreadas. Concretamente en el segundo piso de **la casa de los Camacho**, al lado de **Segundos Relojes.** ¡Además nos pilla de camino a la estación de tren!



CAP. 7: KYUBI EL MALVADO

TIRAS CÓMICAS 3 Y 4



Vamos a por las dos siguientes tiras. En la **calle del comercio de Floridablanca** encontraremos las dos, ¡y lo mejor es que están la una frente a la otra! Mientras que una se encuentra en la **Ramenría Viento del Norte**, la otra la podremos encontrar dentro del **restaurante Pabellón del Sol**.

MEJORA DEL YO-KAI WATCH RANGO C



Para mejorar nuestro reloj habrá que aceptar la petición correspondiente en segundos relojes y derrotar a tres Yo-kai. El primero es **Ondívoro**, que está **en el atajo a la academia**, el segundo es **Suspicioni**, **en el patio trasero del Fristi** y el tercero **Pataletoni en la zona de descarga**. Todos en Floridablanca Sur.



JEFE FINAL: ANIMANSTRUO

Este Yo-kai nos atacará usando sus grandes brazos y disparando ataques por los ojos. Para aumentar las posibilidades de que sus golpes fallen, tendremos que **fijar el objetivo en sus ojos hasta que los cierre.** Una vez hecho eso, podremos centrarnos en **la cicatriz de su frente** para debilitarle.



CAP. 8: LA BÚSQUEDA DE DUDU

MEJORA DEL YO-KAI WATCH RANGO B



De nuevo toca mejorar el reloj, una tarea muy importante. En esta ocasión tocará derrotar a **Tengulecto**, **en la Obra de Floridablanca sur**, **Horterraro en las callejuelas de la calle comercial** de la calle del Comercio, y **Montaña Loca, en el túnel abandonado**, en el Monte Arboleda.

LA TIRA CÓMICA 5



¡Una tira cómica! ¡Vamos a leerla!

Al igual que nuestro amigo Oso, ¡Dudu también tiene una tira cómica en su habitación! Para llegar a su casa necesitaremos tener el **rango B** en nuestro Yo-kai WATCH e ir a la **casa de los Arcos**, en Colinas del Aura.



JEFE FINAL: FANTASMURAI

Este jefe es un tanto peculiar, tendremos que **fijar objetivo en su pecho**, en la marca con forma de X hasta **romper su armadura**. Una vez hecho eso, veremos al simpático ratoncillo que habita dentro de la armadura. ¡Habrá que **fijar el objetivo en el roedor** para poder derrotar a este...¿yo-kai?

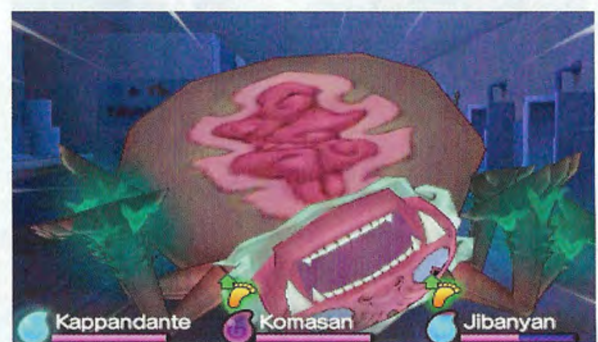




CAP. 9: EL DESAFÍO EXTREMO







JEFE FINAL: TARANTUTOR

Tras haber rescatado a Oso y Dudu hay que encontrar a Katie, pero, ¿qué hace en el baño de los chicos? La verdad es que ese es el menor de nuestros problemas, ya que .... ¡es hora de luchar contra un jefe! Este arácnido yo-kai estará pegado al techo y **nuestros ataques no le harán ningún rasguño**. Si queremos derrotarle tendremos que **fijar el objetivo en sus patas** hasta que se despeguen del techo y Tarantutor caiga al suelo. Una vez hayamos hecho eso veremos que tiene una **marca en el abdomen.** ¡Fijad el objetivo en ella y debilitadle mientras intenta volver a pegarse al techo!

CAP. 10: EL CHEQUEO FUNESTO

MEJORA DEL YO-KAI WATCH RANGO A

Los tres yo-kai que habrá que derrotar esta vez estarán escondidos en los **canales subterráneos** de Floridablanca. Encontraremos a **Benkei cerca de la entrada a los subterráneos de la Estación del Mediodía**, en Cumbres Floreadas; a **Tembloleón** entrando desde **el río de Floridablanca norte**; y **Vestisquero,** si accedemos **al subterráneo desde el río de Colinas del Aura**.





JEFE FINAL: DR. MAJAROV

Este jefe es bastante simple una vez le hemos pillado el tranquillo. No os dejéis engañar por su aparente punto débil a la vista. Es cierto que debemos fijar el objetivo en el corazón de su pecho, pero **durante el combate irán apareciendo otros corazones por el escenario.** Habrá que **fijar el objetivo en ellos para reventarlos** y, si conseguimos hacerlo mientras carga sus ataques, le **dejaremos inmovilizado** unos instantes. ¡Aprovechad para derrotarle!



LAS PETICIONES DE WHISPER

Cada vez nos enfrentaremos a yo-kai más y más fuertes, por lo que es bueno intentar conseguir experiencia de forma rápida o distraerse un rato de tanto jefe final. ¿Qué os parece una ronda de peticiones?, ¡son las favoritas del mejor asistente yo-kai del mundo, nuestro querido e inseparable fantasma Whisper!

PARA GANAR EXPERIENCIA

EL CÓMIC ROBADO



En: Norte Orilla.

Objetivo: Recupera el comic del niño.

Ganas: 249 pts. Exp y talismán espíritu x1

Esta misión es muy simple, bastará con derrotar a Cartepollo tras hablar con los chicos. ¡Robar está mal!

CALOR ASFIXIANTE



En: Casa de los Camacho, PB.

Objetivo: Derrota a los tres Goto escondidos en la casa.

Ganas: 102 pts. Exp y pulsera gastada x1.

El primero está junto a las taquillas, en el PB. El segundo en el P1, junto a la bañera y el tercero en el P2, en la habitación de Oso.

PERO ¡MAMÁ!



En: Cumbres Floreadas, Colina Rosquilla

Objetivo: Ayuda a la chica a conseguir que su madre entre en razón

Ganas: 120 pts. exp y panceta x2.

Globqueo, el yo-kai que espirita a la madre de la chica, está escondido junto al árbol, a la derecha de la madre.

NO TIENE GRACIA



En: Colinas: Parque Estanque Calabaza

Objetivo: Averigua que ha hecho que el espectáculo saliese mal.

Ganas: 730 pts. exp y campanilla veloz x1

Hay que encontrar a Algazara, junto al Superhíper, y derrotarle. ¡No dejes que el Yo-kai siga robando la risa de la gente!

PARA PASAR UN BUEN RATO

RING RING SIN FIN



En: Cumbres Floreadas, Carretera baños

Objetivo: encuentra al culpable de las bromas telefónicas.

Ganas: 605 pts. Exp y anillo remlámpago x1.

Necesitaremos de la ayuda de Ondívoro para poder solucionar los problemas de la abuela.

RECUPERA EL BALÓN



En: Cumbres Floreadas, Colina Rosquilla.

Objetivo: Busca la forma de recuperar el balón de la casa del Sr. Palomo.

Ganas: 582 pts. exp, muñeco bronce x1 y exporbe M x1.

Hay que atravesar el Sendero secreto junto al Templo Shoten. ¡Al final el Sr. Palomo es más majo de lo que parece!

LAS SETAS



En: Norte, Zona residencial

Objetivo: Lleva una seta exquisita a la dependienta de la floristería.

Ganas: 99 pts. exp y abrigo alegre x1.

Tendremos que ir al Monte Arboleda y, cuando nos adentremos lo suficiente, habrá que derrotar a Topami.

A LA CAZA DE NOKO



En: Monte Arboleda, Sendero

Objetivo: Encuentra evidencias de que existe la "Tsuchinoko".

Ganas: 77 pts. exp y exporbe M x1.

Las tres pruebas están en los alrededores de arroyo Catarata Espiritus y son: piel de noko, roña de noko y caca de noko... ¡Puaj!



EL MAPA DE FLORIDABLANCA

La ciudad de Floridablanca está llena de sitios interesantes que visitar... ¡Descubre de un solo vistazo dónde están todos con nuestro mapa!



1 MONTE ARBOLEDA

1 Templo 2 Expendekai / Ascensor
3 Estanque Siluro 4 Túnel Abandonado Oeste
5 Túnel Abandonado Este
6 Templo tras la Catarata



2 CUMBRES FLOREADAS

7 Caramelos Golosones 8 Vieja Mansión 9 Solar Escondido
10 Termas 11 Segundos Relojes 12 Casa de los Camacho
13 Casa del mediodía 14 Ciclos Ópalo 15 Superhíper
16 Callejuela Oculta 17 Mansión del Viajero
18 Casa de la Señora Palomo 19 Templo Shoten
20 Sendero Secreto 21 Túnel del Pico de la Oración (Infierno Infinito)






3 FLORIDABLANCA NORTE

22 Casa de los Adams 23 Casa de los Forester 24 Parque Triángulo
25 Superhíper 26 Centro Cívico de Floridablanca 27 La Pasarela
28 Gimnasio 29 Colegio Floridablanca 30 Guardería Pimpollos
31 Calle Inhóspita 32 Floristería 33 Banco Cerdibank
34 Panadería Cacharral 35 Oficina de Correos Borreguero
36 Pescaderia Don Bacalao 37 Callejón Oscuro 38 Caza y Sedal





5 ZONA COMERCIAL

46 Línea Estilo 47 Ramenría Viento del Norte
48 Pabellón del Sol 49 Hortalizas de la Huerta
50 Carnicería Frank 51 Librería Comodín
52 Calle Comercio de Floridablanca
53 Callejuelas de la Calle Comercial 54 Menudo Chollo
55 Lavandería Maira 56 Apartamento Paz A
57 Apartamento Paz B 58 Apartamento Paz C
59 Hospital Nocturno 60 Superhíper











4 COLINAS DEL AURA

39 Museo Estanque Calabaza
40 Parque del Estanque Calabaza 41 Superhíper
42 Jardines de Lilas 43 Casa de los Arlos
44 Casa de los Peña 45 Sendero Escabroso









6 FLORIDABLANCA SUR

61 Estación central de Floridablanca 62 Plaza Mayor
63 Burger Ñam 64 Arcade Arcadia 65 Túnel Marino
66 Café Moderno 67 Parque Rompeolas
68 Zona de Descarga 69 Superhíper
70 Rascacielos Floridablanca 71 Obra 72 Fristi
73 Patio Trasero Fristi 74 Hospital Floridablanca
75 Policía 76 Academia Buena Base
77 Atajo de la Academia





VGC POKÉMON 2016: LUCHANDO POR UNA PLAZA EN EL MUNDIAL

En Europa está a punto de terminar el circuito de Torneos Oficiales de Pokémon, en los que han participado cientos de jugadores en busca de una plaza para sviajar a San Francisco y jugar el Mundial que allí se celebrará. Aquí tenéis toda la información sobre los ganadores de los dos primeros Nacionales europeos.



VGC REINO UNIDO Ganador Álex Gómez



Nick: **PokéAlex**
Edad: **17** Ciudad: **Barcelona**
Palmarés Sénior:
- 14º Mundial Hawaii 2012
- 7º Mundial Vancouver 2013
- 6º Mundial Washington 2014

Palmarés Máster:
- 10º Nacional Sttugart 2015
- 33º Mundial Boston 2015
- 4º Regional Madrid 2015
- 1º Regional Lyon 2015
- 2º Regional Wakefield 2016

Con mucha experiencia a las espaldas en la categoría Sénior, Álex Gómez ha conseguido alzarse como el campeón de Reino Unido en su segundo año debutando en la categoría Máster. Así vivió él este torneo.

"El año pasado fue bastante complicado al ser mi primero compitiendo como **Máster**, por lo que este año me lo he tomado mucho más en serio, y creo que se está notando en los torneos".

"Este **Nacional** ha sido realmente complicado y me ha tocado jugar contra rivales con un nivel altísimo".

"A pesar de jugar en **Reino Unido**, tuve que enfrentarme en tres ocasiones contra otros jugadores españoles"

"Jugué contra **Eric Rios** (Riopaser) en la sexta ronda de la fase suiza y en el Top 8 de las rondas eliminatorias, y para mí fueron los combates más reñidos de todo el torneo. Su equipo con **Rayquaza**, **Weavile** y **Kyogre** me daba bastantes problemas, pero pude ganarle gracias a algunas predicciones en momentos clave".

"Me sorprendió mucho el equipo de **Luis López**, el otro español al que me enfrenté, que usaba un **Ditto** y un **Mandibuzz**".

"Este año me veo mejor que nunca y voy a trabajar duro por conseguir ganar el **Campeonato Mundial**".

El equipo de Álex Gómez (PokéAlex)

El equipo que Álex ha utilizado para ganar en Liverpool ha marcado un antes y un después en el metajuego de este año. No utiliza Pokémon poco comunes, pero sí una estrategia nunca vista hasta ahora con Cresselia, el control de velocidad con Viento Hielo y Onda Trueno, junto con Gravedad para ayudar a Groudon.



GROUDON
Habilidad: T. del Ocaso
Naturaleza: Firme
Objeto: Prisma Rojo
Movimientos: -Filo del Abismo -Puño Fuego -Protección -Danza Espada



KANGASKHAN
Habilidad: Foco Interno
Naturaleza: Firme
Objeto: Kangaskhanita
Movimientos: -Doble Filo -Sorpresa -Protección -Patada Baja



THUNDURUS
Habilidad: Bromista
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Baya Zidra
Movimientos: -Rayo -Mofa -Onda Trueno -Protección



SALAMENCE
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Ingenua
Objeto: Salamencita
Movimientos: -Vozarrón -Doble Filo -Protección -Sustituto



KYOGRE
Habilidad: Mar del Albor
Naturaleza: Modesta
Objeto: Prisma Azul
Movimientos: -Salpicar -Rayo Hielo -Protección -Escaldar



CRESSELIA
Habilidad: Levitación
Naturaleza: Serena
Objeto: Hierba Mental
Movimientos: -Rayo Hielo -Gravedad -Onda Trueno -Intercambio



VGC ALEMANIA Ganador Arash Ommati



Nick: **Mean**
Edad: **22** Ciudad: **Turin (Italia)**

Palmarés:
- Campeón Mundial Vancouver 2013
- 16º Nacional Milán 2014
- 36º Mundial Washington 2014
- 2º Nacional Manchester 2015
- 11º Mundial Boston 2015

Arash, conocido por toda la comunidad de jugadores como el Campeón del Mundo en 2013, nos comenta sus impresiones sobre el Nacional de Alemania.

"Este ha sido uno de los torneos **más complicados** que he jugado hasta ahora".

"Durante varios meses he jugado el mismo equipo, pero con algunas variaciones. Habiéndolo utilizado ya en otros torneos antes de este **Nacional**, sabía que muchos de mis rivales ya conocerían mi estrategia, pero me parece un equipo muy sólido y me siento realmente cómodo jugándolo".

"Añadir a **Jumpluff** fue el último cambio que realicé en el equipo, para poder pararle los pies más fácilmente a **Xerneas**, que me daba demasiados problemas".

"Lo más complicado de todo el torneo fueron las primeras rondas del **Tup Cut**. Me tocaba enfrentarme a **Hibiki** en el Top 16 y a **DaFlo** en el Top 8, dos jugadores realmente buenos. Además, estaba muy nervioso porque estas dos rondas eran las que decidían si me clasificaba para el Mundial de este año en San Francisco".

"Voy a entrenar muy duro para el Mundial de **San Francisco**, e intentaré repetir de nuevo mi logro de 2013".

El equipo de Arash Ommati

Aunque el arquetipo del equipo de Arash, Groudon/Yveltal, no es muy común, la estrella del equipo es Jumpluff, quien, gracias a su habilidad, es capaz de dormir muy rápidamente a los Pokémon rivales con Somnífero con Groudon como compañero, para después potenciar los ataques de éste con Refuerzo.











GROUDON
Habilidad: T. del Ocaso
Naturaleza: Activa
Objeto: Prisma Rojo
Movimientos: -Filo del Abismo -Erupción -Tierra Viva -Protección

KANGASKHAN
Habilidad: Foco Interno
Naturaleza: Alegre
Objeto: Kangaskhanita
Movimientos: -Sorpresa -Doble Filo -Golpe Bajo -Patada Baja

THUNDURUS
Habilidad: Bromista
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Banda Focus
Movimientos: -Rayo -Onda Trueno -Protección -Poder Oculto (Hielo)

SALAMENCE
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Activa
Objeto: Salamencita
Movimientos: -Doble Filo -Vozarrón -Protección -Viento Afín

YVELTAL
Habilidad: Aura Oscura
Naturaleza: Alegre
Objeto: Vidasfera
Movimientos: -Desarme -Juego Sucio -Protección -Golpe Bajo

JUMPLUFF
Habilidad: Clorofila
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Baya Kouba
Movimientos: -Otra Vez -Refuerzo -Protección -Somnífero

EL MUNDIAL 2016, EN SAN FRANCISCO.

Este año el Mundial tendrá lugar en **San Francisco** (California), los días **20** y **21** de **agosto**. En esta última temporada, por primera vez desde que desapareció su **Nacional** en 2012, España se ha unido de nuevo a los **Torneos Oficiales** de **Pokémon**, por lo que los competidores españoles han podido reunir puntos en numerosos **Premier Challenges**, **Midseason Showdowns** y **Regionales** que se han organizado por toda la península. Además de jugadores como **Riopaser** o **PokeAlex**, que ya cuentan con el viaje pagado al Mundial, muchos otros jugadores españoles como **Sekiam** o **PequeJack** ya han podido reunir los puntos necesarios para recibir la invitación a San Francisco, por lo que también viajarán para enfrentarse allí contra los mejores jugadores del resto de países. En muchas ocasiones varios jugadores españoles han estado cerca de alzarse con el título de **Campeón del Mundo**, ¿será éste el año en el que finalmente alguno lo consiga?



El año pasado el Campeonato del Mundo de Pokémon tuvo lugar en Boston, y fueron miles los fans de esta saga que se acercaron allí para disfrutar del evento.

SACA PARTIDO A TU



La consola del mando-tableta ya lleva más de tres años y medio con nosotros. Multitud de juegazos nos han traído infinidad de horas de diversión a doble pantalla. Pero... ¿de veras sabes todo lo que tiene tu Wii U?

UN CATÁLOGO DE JOYAS EXCLUSIVAS

Wii U ofrece experiencias únicas y novedosas

Todo empezó con **New Super Mario Bros. U** y **Nintendo Land**, que acompañaron a un gran número de multiplataformas como FIFA, Mass Effect, Assasin's Creed, Call of Duty o Need for Speed. Pero el número de "ports" fue bajando a la vez que los exclusivos se apoderaron del catálogo. A día de hoy, la crítica se ha rendido a títulos como **Bayonetta 2, Super Mario 3D World, Super Smash Bros. for Wii U, Super Mario Maker, Mario Kart 8, Xenoblade Chronicles X** o, sobre todo, el shooter online más revolucionario y divertido: **Splatoon.**



MEMORIA SIN LÍMITES

¿SABÍAS QUÉ?

Enchufa un pendrive y multiplica tu espacio.

Nos hemos acostumbrado a comprar juegos online, y a que los fabricantes saquen diferentes modelos de las consolas según su disco duro. Con Wii U siempre tienes la posibilidad más sencilla de ampliar la memoria... **conectándola por USB**. Cualquier **pendrive** sirve, y puedes enchufar **discos duros de hasta 2TB**, aunque estos funcionarán normalmente mejor si van también enchufados a la corriente.

CAPTURA LOS MOMENTAZOS

¿SABÍAS QUÉ?

Comparte imágenes en HD en cualquier momento

Nada de comprar caras capturadoras de vídeo y liarte con los cables, sólo hay que **pulsar el botón Home**, entrar en el navegador, y allí encontrarás un acceso directo a "Publicación de Imágenes de Wii U". Funciona con **Twitter, Facebook y tumblr**, y la imagen tendrá una resolución de 1280x720 píxeles. Sirve prácticamente para todos los juegos... mientras no estés jugando online, claro está, ya que esto supondría pausarle la partida al resto de jugadores.







Wii, COMO SIEMPRE QUISISTE JUGARLA

Toda tu colección de juegos, luciendo mejor que nunca

Todos **los discos de Wii** son compatibles directamente con Wii U, como también lo son todas las compras del viejo "Canal Tienda" gracias al menú de Wii que viene de serie. Además, ahora la imagen tiene mucha más calidad, gracias a la salida por HDMI a 1920x1080, que no sólo mejora la nitidez, sino que transforma la señal de todos los juegos a formato progresivo. Y el mando nos sirve de "tele", con su propia barra de sensores.



¿SABÍAS QUÉ? MANDO DE TV

Controla el televisor sin tener que soltar el gamepad

Off-TV es como se conoce a la posibilidad que ofrece Wii U de jugar sin un televisor. En general, preferimos jugar en pantalla grande, pero, ¿y si alguien más desea usarla y queremos seguir la partida? Pues **pulsamos el botón TV**, cambiamos el canal, y a seguir jugando en el fantástico Wii U GamePad. Esta función puede usarse incluso con la consola apagada, y se activa al instante, ¡ya puedes guardar tu viejo mando!



LOS MEJORES TÍTULOS DE SIEMPRE

La Consola Virtual nos trae éxitos de todas las épocas

Wii U no sólo es retrocompatible con Wii, sino que tiene **un enorme catálogo de juegos de todas las consolas de Nintendo** a excepción de GameCube, Game Boy, 3DS... y Virtual Boy, claro. Además, como ocurre con los títulos de Wii, se ven mejor que antes. En primer lugar por la nitidez de la señal en alta definición, y luego porque son las **versiones en 60Hz**, con guardado automático del punto de suspensión, puntos de restauración... ¡y totalmente Off-TV!



MÁS QUE UNA SIMPLE CONSOLA

Videollamadas, música, arte, salud... y todo el universo de Internet en tus manos

Además de juegos, Wii U tiene un buen catálogo de programas que se controlan como nunca gracias al Wii U GamePad. Para empezar, **el navegador de Internet es fantástico**, y nos permite seguir visitando páginas mientras se reproduce un vídeo en la tele. Pero además tenemos la red social **Miiverse**, el **Wii U Chat, Art Academy, Napster, Sense, Wii Karaoke U, UPLAY** y las visitas interactivas de **Wii U Panorama View.**



¿SABÍAS QUÉ? PERIFÉRICOS DE AYER Y HOY



Todo lo que ya tenías para Wii... ¡funciona!

Junto al Wii U Gamepad llegó el **Mando Pro,** por si queríamos jugar a determinados juegos sin la segunda pantalla... pero para eso también basta tener **un mando de Wii** y un **Mando Clásico Pro.** Y es que nada de lo que ya compramos en su día para Wii deja de servir para Wii U: Wii Balance Board, Zapper, micrófonos... y, por supuesto, el increíble mando de Wii.



EL CINE EN CASA

Las apps de vídeo de Wii U se lucen a doble pantalla

La brutal biblioteca de **Netflix** va tremendamente fluida y en FullHD, YouTube nos permite ir echando un ojo a ver qué reproducimos a continuación, **Crunchyroll** va igual de bien que en un PC, y también están las webs de **las cadenas de TV** (MiTele, A3Player...). Pero ojo, para esto hay que cambiar el agente de usuario en esquina superior derecha de la página inicial del navegador. Todo ello con control táctil, en dos pantallas y pudiendo enchufar auriculares directamente al Wii U GamePad.



LA TIENDA INFINITA SE LLAMA eSHOP

Todos los juegos a tu alcance

En una consola que con un simple pendrive se llena de **Gigabytes adicionales**... una tienda virtual se vuelve particularmente interesante. Quizá por esto la eShop de Wii U ha crecido tantísimo desde sus comienzos. Ahora ya incluye prácticamente cualquier lanzamiento de disco, además de tener un inmenso catálogo de **juegos de estudios independientes**, títulos de consolas anteriores, demos jugables, vídeos, información, imágenes... incluso opciones free-to-start, y algún que otro juego gratuito. Y ahora, con el nuevo My Nintendo, comprar tiene premio en forma de descuentos y juegos.



Próximo número

Sale el **15** de julio

LEGO STAR WARS THE FORCE AWAKENS™

La Fuerza es intensa en ti

¿Te apetece pasar las vacaciones de verano en una galaxia muy, muy lejana? Eso es lo que nos propondrá LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza, que analizaremos con detalle.

Y ADEMÁS TODO ESTO...

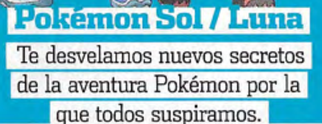


Zelda Wii U

Tras probarlo a fondo, profundizamos en la mayor aventura en lo que va de siglo.



Pokémon Sol / Luna



Te desvelamos nuevos secretos de la aventura Pokémon por la que todos suspiramos.



YO-KAI WATCH

Nos dejamos llevar por la fiebre Yo-kai y seguimos con las fichas y los prácticos del juego.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Director del área de videojuegos
Javier Abad

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Gema María Sanz, Rafael Aznar, Luis Galán, Alfredo Pavez, Clara Castaño.

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Coordinadora del Área de Videojuegos
Sonia Herranz

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch (Dirección)
Nerea Nieto (Social Media Manager)
Contacto: marketing@axelspringer.es

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Operaciones Comerciales
Jessica Jaime e Ignacio Jordán

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

Acciones especiales
Juan Carlos García
Contacto: publicidadaxel@axelspringer.es

Producción
Ángel López

Suscripciones
Nuria Gallego. Tel 902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900

Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 803 16 76. Printed in Spain
Depósito Legal: M-36689-1992

Axel Springer España S.A.
C/Santiago de Compostela 94, 2ª Planta - 28035 Madrid; Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632



Suscríbete
a la Revista Oficial Nintendo
y mira qué pedazo de regalo te llevas



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo
Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso